2'99 €
Canarias 3,14 €

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • DSi • 3DS

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

Nº 239



HOBBY 20 ANIVERSARIO

Portugal 2,99 €

Póster Doble





Batman Arkham City
Gears of War 3

¡LOS JUEGOS DEL MES!

- Call of Juarez TC
- Driver San Francisco
- Resident Evil Operation Raccoon City
- Ninja Gaiden III
- Transformers 3
- Warhammer 40.000



PREESTRENO

RESISTANCE 3

¡La resistencia te necesita en tu PS3!

¡EXCLUSIVA! YA LO HEMOS JUGADO

BATMAN ARKHAM CITY

¡¡Así destrozaremos a los villanos en el alucinante juego del Caballero Oscuro!!



REPORTAJE ESPECIAL

20 AÑOS CON SONIC

¡Te contamos la historia del erizo en Hobby Consolas!

REPORTAJE

Wii U A FONDO

Sus juegos, sus posibilidades, la opinión de los programadores...



Gratis

2 GUÍAS

FEAR 3 + SHADOWS OF THE DAMNED

WARHAMMER 40,000

SPACE MARINE

SOY LA GUERRA

RESÉRVALO EN EXCLUSIVA EN

GAME
Tu especialista en videojuegos



INCLUYE 4 ARMADURAS COMPLETAS



DISPONIBLE 6 SEPTIEMBRE 2011





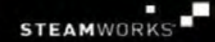
XBOX 360















Warhammer 40,000: Space Marine – Copyright © Games Workshop Limited 2011. Space Marine, the Space Marine logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Device, 40,000, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Space Marine game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2011, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. AMD, the AMD Arrow logo, ATI, the ATI logo, AMD Athlon, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.





EDITORIAL

BIENVENIDOS



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

manuel@axelspringer.es

Batman se reivindica



Es sorprendente el prestigio que está recuperando el Hombre Murciélago. Primero fue con el cine, gracias a la reinvención que Christopher Nolan ha hecho del personaje en Batman Begins y sobre todo en la extraordinaria El Caballero Oscuro. Y después Rocksteady Studios aceptó el reto de llevar a Batman al mismo nivel de calidad en los videojuegos, y con *Arkham Asylum* logró uno de los grandes juegos de los últimos tiempos cuidando hasta el más mínimo detalle (Motor Unreal 3, guión de Paul Dini, doblaje impecable...).

Y ahora con *Arkham City* van a llegar aún más alto. Al igual que sucedió en el cine, esta nueva entrega va a suponer no ya solo el mejor juego del personaje, sino el mejor de cualquier superhéroe que se haya realizado jamás. Y nosotros os lo podemos confirmar tras haberlo jugado en exclusiva.

Mientras, Wii U sigue dando que hablar. Tras su (algo confusa) presentación en el E3 han quedado infinidad de dudas en el aire. No hay problema, para eso estamos nosotros. En el completo reportaje de este mes os ofrecemos todos los datos e información que hay sobre esta nueva consola. Hasta que Nintendo revele algo más, nadie va a saber más que vosotros sobre Wii U una vez os leáis este artículo

Y no me quiero olvidar del entrañable Sonic. El erizo más famoso cumple los mismos años que Hobby Consolas y hemos decidido celebrarlo juntos. 20 años a toda velocidad que van a continuar con su nuevo juego *Sonic Generations*.

Síguenos en **HobbyNews.es**

Toda la actualidad de los videojuegos: Noticias, vídeos, reportajes... ¡y sigue los blogs de la redacción de Hobby!

www.hobbynews.es

Síguenos en **facebook**



házte fan en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Tiempos de calma. Son los que atraviesa el ritmo de lanzamientos en verano, justo antes de la tormenta de los últimos meses del año, donde se concentran la mayoría de las ventas. La pregunta es: ¿para un juego que no sea de los "triple A" no sería mejor salir ahora que perderse en la vorágine de la campaña de Navidad?



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Dark Knight Rises. Este es el título de la próxima peli de Batman, que se estrenará en 2012 y que ilustra perfectamente la sensación que he tenido durante mi primer contacto con *Batman Arkham City*. Después de recorrer los tejados de Gotham City junto al enmascarado, tengo un nuevo candidato para juego del año.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

Sonic got through... 20 years. Pocos personajes me inspiran más cariño que Sonic, el cual acaba de hacerse veinteañero. Para celebrarlo, reportajazo al canto con ilustración especial de Eva Richarte (que años atrás mandaba sus dibujos a Hobby)... Y sí, foto chorra por mi parte, con peluca y todo. ¡Por el erizo, lo que sea!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS. Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• RIGOR E INDEPENDENCIA. En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• MÁXIMA ACTUALIDAD. Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 239. AGOSTO 2011

PÁGINA 30 REPORTAJE

BATMAN ARKHAM CITY

Vuelve el murciélago

Ya hemos jugado, en exclusiva, a la última aventura de Batman, y os revelamos todos sus secretos en un completísimo reportaje.



PÁGINA 40 REPORTAJE

ASÍ ES Wii U
Todo sobre la nueva consola

Analizamos al detalle las prestaciones de la nueva máquina de Nintendo.

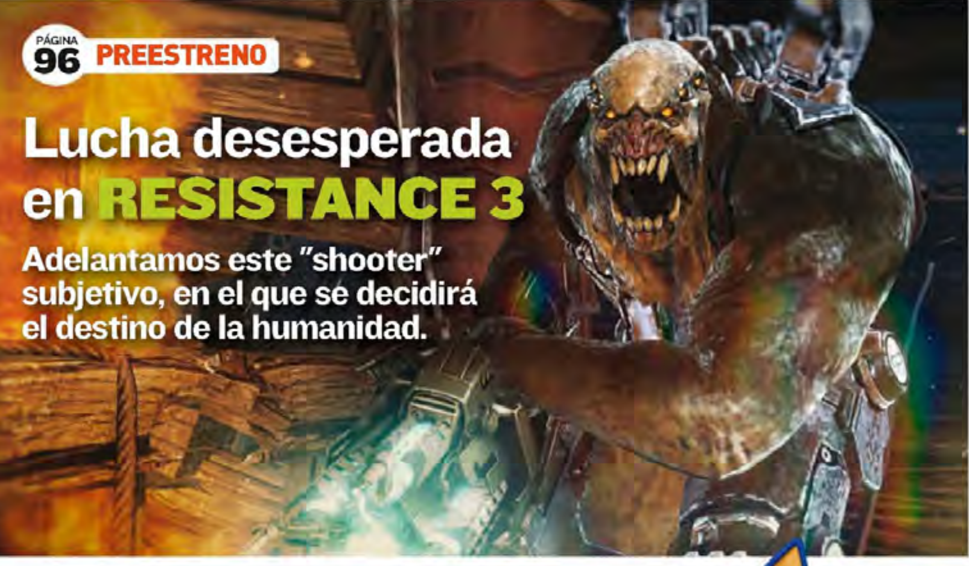


PÁGINA 48 NOVEDAD

El infierno de SHADOWS OF THE DAMNED

No os perdáis nuestro análisis de la última locura de Suda 51 y Shinji Mikami.

PÁGINA 48



PÁGINA 96 PREESTRENO

Lucha desesperada en RESISTANCE 3

Adelantamos este "shooter" subjetivo, en el que se decidirá el destino de la humanidad.



PÁGINA 80 REPORTAJE

¡Lo celebramos! SONIC CUMPLE 20 AÑOS

Os contamos los orígenes del erizo, repasamos su historia y entrevistamos a sus creadores.



TODOS LOS JUEGOS



Busca códigos QR como este en la revista y escanéalos con tu smartphone o tablet para acceder a enlaces web, videos y más.

SUSCRíBETE

a **Hobby Consolas** y llévate puntos para tus compras online



www.suscripciones-hobbyconsolas.com

Más información en la página **115**

WorldMags



UNA EXPOSICIÓN DE FOTOS APOCALÍPTICA

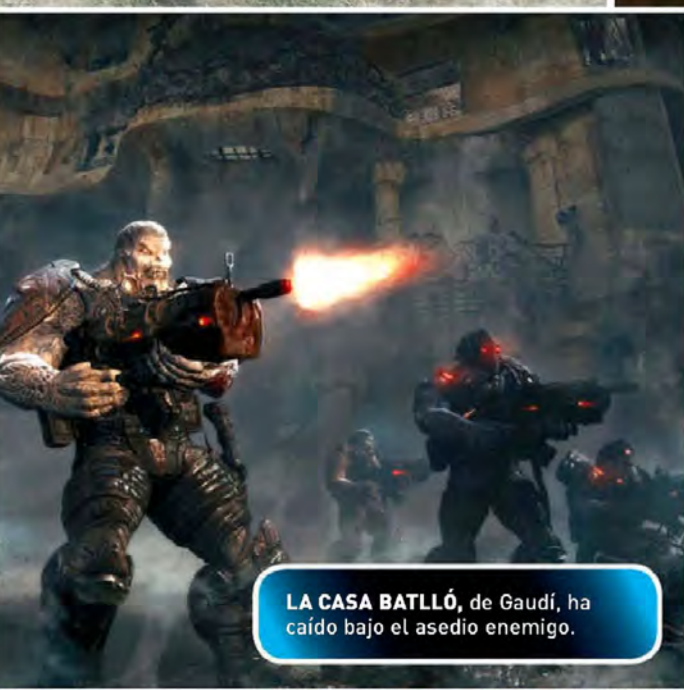
¡Los LOCUST atacan BARCELONA!

La Ciudad Condal se convirtió en el nuevo escenario de las batallas de *Gears of War 3* gracias a "Barcelona en el punto de mira", una magnífica exposición fotográfica de Manuel Vicario y Raúl Morales que se pudo ver en el Gamelab.

EN LA SAGRADA FAMILIA
Marcus Fenix y sus hombres se defienden de Locust, Lambent... ¡y turistas!


LA TORRE AGBAR tampoco se ha salvado de este "día de la Emergencia".


EL PARQUE GÜELL es un buen emplazamiento para una ametralladora pesada.


LA CASA BATLLÓ, de Gaudí, ha caído bajo el asedio enemigo.


LA FERIA DE BARCELONA, resiste gracias a la valentía de la sgto. "Bernie" Mataki.


BAJO EL PARQUE GÜELL podemos seguir el rastro de la reina Myrrah, líder de los Locust.


LA ESTACIÓN DE FRANCIA está mejor defendida que la ciudad de Jacinto, en el planeta Sera.

MOLA

→ Que la hija de Robin Williams se llame Zelda en honor al videojuego. Así, cuando tenga un hijo, tendré la excusa perfecta para llamarlo Kratos.

Pues nada, tu mismo. Como te salga con el mismo "careto" de mala leche va a ser el terror de la guardería.



→ Que aunque comparta aniversario con vosotros y lleve ahí desde el primer número, no dediquéis un reportaje al aniversario de Sonic.
Y lo de la página 80, ¿qué es? ¿Un crucigrama?

→ Que los "calamares pesados" de *Crysis 2* se parezcan tanto a los Hunters de *Halo*.
Son como zamburiñas, pero con armadura.

→ Que haya tantas consolas y juegos en el mercado.
¿Y dónde las encuentras? Porque en el mercado yo solo encuentro frutas, verduras...

→ El precio de PS Vita: ¡250 euros con Wi-Fi y 300 con 3G! ¿En qué mundo vivimos?
¡Y los billetes de metro a un euro en Madrid! ¡Esto es Jauja!

→ Dreamcast, pero no mola que ya no se fabrique.
Nosotros aún no nos hemos recuperado del disgusto.

→ Que saquen todos los juegazos en otoño. Así el verano se nos hará más largo.
Y si tienes una pierna escayolada se te puede hacer todavía más largo. ¡Estupendo!



→ Ser un detective con *L.A. Noire*. Y luego dicen que para hacer eso hay que estudiar...

Sobre todo Conocimiento del Medio... Y Ciencias Naturales, que hay que estar al día durante los exámenes forenses.

NO MOLA

→ Quedarme a un trofeo del Platino en Red Dead Redemption por no saber jugar a la herradura.

En Rockstar se están planteando lanzar una expansión que resulte más asequible, en la que Marston se enfrenta en este deporte a jubilados miopes.



→ Estar jugando online y perder contra niños de 7 años.
Bueno, si tienes 6 años no resulta tan humillante.

→ Esperar un mes para leer el Qué me Dices y ver a un tío que ocupa casi toda la sección con una paranoia.
Cuando todos sabemos que esa sección suele dedicarse a tesis doctorales, no te digo.

→ Que PS Vita tenga dos modelos diferentes y con precios distintos.
Es mejor que tener un solo modelo con un precio caro.

→ Que Dani haya dicho en Hobbynews que no le gusta *Duke Nukem Forever*. ¡Vigila tu espalda, chaval!
Tampoco hace falta atacarle por la espalda. Si con un soplido se cae al suelo.

→ La competencia entre 360 y PS3. Muchas veces, mis amigos y yo decidimos cuál es la mejor, ¡con un duelo a muerte en *Call of Duty*!
Y, para que no haya más peleas, habéis acordado jugar con la versión de Wii, ¿no?



→ Tanto calor, que tiene a mi PlayStation 3 con los ventiladores a tope.

Tanto periférico como lanzan y a nadie se le ocurre un daikiri USB o algo así, para que nuestras consolas estén más fresquitas en verano.

TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es | O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas | Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas
¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCION DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO





DEL ESTUDIO QUE CREÓ IRON MAN Y THOR
MARVEL STUDIOS
CAPITÁN AMÉRICA
EL PRIMER VENGADOR
PARAMOUNT PICTURES Y MARVEL ENTERTAINMENT PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE MARVEL STUDIOS
UNA PELÍCULA DE JOE JOHNSTON "CAPITÁN AMÉRICA: EL PRIMER VENGADOR" CHRIS EVANS TOMMY LEE JONES HUGO WEAVING DOMINIC COOPER NEAL McDONOUGH DEREK LUKE Y STANLEY TUCCI MÚSICA DE ALAN SILVESTRI SUPERVISOR MUSICAL DAVE JORDAN
CO-PRODUCTORES STEPHEN BROUSSARD VICTORIA ALONSO DISEÑADOR DE VESTUARIO ANNA B. SHEPPARD MONTAJE JEFFREY FORD, A.C.E. ROBERT DALVA, A.C.E. DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN RICK HEINRICHS DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA SHELLY JOHNSON, ASC PRODUCTORES EJECUTIVOS ALAN FINE STAN LEE DAVID MAISEL
MARVEL PRODUCTORES EJECUTIVOS LOUIS D'ESPOSITO JOE JOHNSTON NIGEL GOSTELOW PRODUCIDA POR KEVIN FEIGE
EN CINES 5 DE AGOSTO
GUIÓN DE CHRISTOPHER MARKUS & STEPHEN McFEELY DIRIGIDA POR JOE JOHNSTON
www.capitanamerica-lapelicula.es
EN 3D Y 2D



La imagen

¿Messi? ¿Xavi? No, en Barcelona prefieren a Cliffy

La presencia de Cliff Bleszinsky, el creador de *Gears of War*, ha sido uno de los atractivos del Gamelab de Barcelona. Junto a él estuvieron otros grandes como Hideo Kojima o Peter Molyneux, lo que sitúa a este evento entre las citas más importantes de los videojuegos.

→ ESTE MES EN FACEBOOK HABÉIS HABLADO DE...

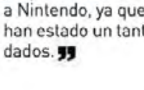
Ya sospechábamos que Wii U, la nueva consola de Nintendo, iba a dar mucho que hablar. Pero no ha sido el único tema candente: la calidad de la beta multijugador de *Uncharted 3* ha generado polémica.

Las posibilidades de Wii U



Víctor Ayora

“Destaco la vuelta de los juegos hardcore de nuevo a Nintendo, ya que en Wii han estado un tanto olvidados.”





Jorge Pacheco

“De juegos, me conformo con algún *Zelda* tipo *Twilight Princess* y algún que otro multiplataforma como *Crysis 2*.”



E. Daniel Martínez

“El tema del precio es complicado, porque el mando por sí mismo es como una consola. Creo que 349 €.”



J. Antonio García

“Los shooters pueden ser espectaculares si con el mando podemos activar la mirilla para atinar a los enemigos.”



Roberto García

“Teniendo en cuenta que su potencia será pareja a PS3 o 360, su precio justo sería el de las actuales: 250 €.”



Santiago Rey Díaz

“Acabará ocurriendo lo de siempre: PlayStation y Xbox sacarán más tarde modelos mejores con mayor catálogo.”



Jesús Urbano

“Si tienen un mando nuevo y nuevas formas de jugar, me gustaría ver innovación, nada de remakes.”



Coke Muñoz

“Una apuesta muy arriesgada, sin mostrar una capacidad gráfica muy alta. La manera de jugar es engorrosa.”

La beta de Uncharted 3



Víctor Escobar

“En mi opinión, beta muy floja, luces y gráficos... pfff... lo veo muy simple y no me convence para nada.”



Johny Marston

“La beta es solo eso, beta. Nada que ver con el juego final. Betas y demos nunca reflejan el producto final.”



Félix Sánchez

“Es que todavía no está acabado y están probando las cosas. Queréis las betas perfectas, y si son betas son para probar.”

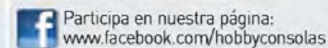


Jaime Ballester

“Lo único que le pediría sería mejorar la jugabilidad y restarle vida a los enemigos. Todo lo demás está bien.”

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".


GREEN LANTERN
LINTERNA VERDE
RISE OF THE MANHUNTERS
¡VIDEOJUEGO YA A LA VENTA!
EN CINES
29 JULIO 2011
XBOX 360.
XBOX LIVE
Wii
NINTENDO 3DS.
NINTENDO DS.
PS3
12
www.pegi.info
GREEN LANTERN: RISE OF THE MANHUNTERS software © 2011 Warner Bros. Entertainment. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
DC LOGO, GREEN LANTERN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)
GREEN LANTERN
LINTERNA VERDE
WARNER BROS. PICTURES

LA POLÉMICA

Wii U, ¿pistoletazo de salida de una nueva generación?







Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

Los tiempos están cambiando

No podemos situar cada salto generacional basándonos en adelantos gráficos o en velocidades de chips. ¿O es que alguien se permitiría decir que Wii no ha sido un salto generacional aunque tenga peores gráficos? La revolución móvil y tablet liderada por Apple también ha supuesto un salto generacional, nos guste o no, y ahora Wii U va a aprovechar esto sumando el estilo Nintendo. La manera de jugar, el público y hasta el modo en que pasamos de una generación a otra han cambiado, amigo Rafa.





Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Aún tiene que llover

A la actual generación de consolas aún le queda cuerda para rato. De momento, Microsoft y Sony no parecen tener intención de jubilar a sus actuales máquinas de sobremesa y, sinceramente, no hay visos de que la apuesta de Wii U vaya a significar el comienzo de una nueva era: el apartado gráfico de sus juegos no va a suponer ningún adelanto respecto a PS3 y Xbox 360 y, a nivel jugable, recuerda a la conexión GC-GBA... Wii U puede ser un aperitivo, pero no el inicio de la verdadera "Next Gen".

SUBEN



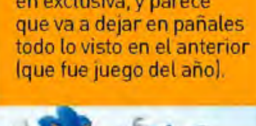
→ **GAMELAB 2011,** la feria española, que contó con la presencia de estrellas como Cliff Bleszinski, Hideo Kojima, Trip Hawkins o Molyneux.



→ **EL 15 ANIVERSARIO DE RESIDENT EVIL,** que se va a celebrar con una espectacular edición limitada para PS3, disponible en la web de Capcom.



→ **BATMAN ARKHAM CITY.** Ya lo hemos jugado en exclusiva, y parece que va a dejar en pañales todo lo visto en el anterior (que fue juego del año).





→ **SONIC.** La mascota de Sega cumple 20 años, y lo celebra con *Sonic Generations*, que recupera el espíritu de los primeros juegos de la serie.

BAJAN



→ **EL GUARDADO DE RE MERCENARIES** para 3DS, que nos impide empezar una partida de cero si ya lo hemos jugado anteriormente.

→ **LA FILTRACIÓN** de una versión inacabada de *Gears of War 3* en Internet. Microsoft asegura que no representa la calidad final del juego.



→ **LA SALIDA DE YU SUZUKI DE SEGA,** el responsable de *Virtua Fighter* y la saga *Shenmue* abandona su "casa" después de 29 años.



→ **LOS JUEGOS DE PELÍCULAS,** como El Capitán América y Linterna Verde, no están a la altura de los personajes originales.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Masachika Kawata.
Productor de Capcom

“Me encantaría desarrollar un *Resident Evil* para Wii U. Me parece un hardware muy interesante.”



Bobby Kotick.
Presidente de Activision

“PSVita es realmente algo increíble, pero ¿dónde está el mercado? ¿Hay necesidad de una portátil de esa capacidad?”



Barack Obama.
Presidente de EE.UU.

“Todos los padres deben animar a sus hijos a apagar los videojuegos y coger un libro.”


DESCARGA LA DEMO
EL 17 DE AGOSTO DE 2011
DISPONIBLE EN:
XBOX LIVE & PlayStation Network
> ESCAPISTA
Escapa de la policía y protege al pasajero VIP
> DEMUÉSTRALO
Ejecuta derrapes y piruetas de vértigo para escapar de la policía
> COLORES DE EQUIPO
Salta de coche en coche para acabar 1º y 2º en la carrera
DRIVER®
SAN FRANCISCO
12
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
www.driver-game.com
UBISOFT
DRIVER® San Francisco © 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Driver, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PlayStation Network logo" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE JUNIO

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	The Legend of Zelda 3D	(3DS)	-	1
2	InFamous 2	(PS3)	-	1
3	Invizimals Shadow Zone	(PSP)	6	2
4	Wii Party	(Wii)	3	5
5	L.A. Noire	(PS3)	4	2
6	Call of Duty Black Ops	(PS3)	-	1
7	Pokémon Edición Blanca	(NDS)	7	2
8	Inazuma Eleven	(NDS)	-	1
9	Pokémon Edición Negra	(NDS)	10	4
10	FIFA 11	(PS3)	5	10



The Legend of Zelda 3D

No estamos seguros de si se trata del mejor juego de la historia, pero en lo que sí estamos todos de acuerdo es en que no hay mejor cartucho para darle caña a nuestra 3DS este verano. Las ventas así lo demuestran.

InFamous 2

Con estos superpoderes y toda una ciudad a nuestra disposición, solo nos queda saber, ¿vamos a convertiros en héroes o villanos?

Por consolas

PS3
1. InFamous 2
2. L.A. Noire
3. Call of Duty Black Ops
4. FIFA 11
5. DIRT 3
6. Pro Evolution 2011
7. ACH: La Alhambra
8. Battlefield Bad Com. 2
9. Red Dead Redemption
10. Duke Nukem Forever

XBOX 360
1. FIFA 11
2. L.A. Noire
3. Assassin´s Creed La H.
4. Gears of War 2
5. DIRT 3
6. Pro Evolution 2011
7. Duke Nukem Forever
8. Forza Motorsport 3 Ult.
9. Hunted Demon´s Forge
10. Battlefield Bad Com. 2

Wii
1. Wii Party
2. New Super Mario Bros
3. DK Country Returns
4. Lego Piratas del Caribe
5. Udraw

NDS
1. Pokémon Ed. Blanca
2. Inazuma Eleven
3. Pokémon Ed. Negra
4. New Super Mario Bros
5. Art Academy

PSP
1. Invizimals Shadow Zone
2. Pro Evolution 2011
3. Lego Piratas del Caribe
4. FIFA 11
5. Cars

PS2
1. Pro Evolution 2011
2. Black
3. Sonic Unleashed
4. Splinter Cell Chaos T.
5. Need For Speed Pro.

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 27 de junio al 7 de julio — Datos cedidos por MagicBox

1. Tales of the Abyss 3DS
2. Super Street Fighter IV: Arcade Edition PS3
3. To Heart 2: Dungeon Travelers PSP
4. GoldenEye 007 Wii
5. Danbol Senki PSP
6. The Legend of Zelda Ocarina of Time 3D 3DS
7. Atelier Meruru: Alchemist of Arland 3 PS3
8. Steins Gate PSP
9. Mashiro Iro Symphony: Mutsu-no-hana PSP
10. Test Drive: Unlimited 2 PS3



Tales of the Abyss Un juego de rol para 3DS que le ha conseguido arrebatar el primer puesto en la lista de ventas a *The Legend of Zelda Ocarina of Time 3D*, nada menos.

En EE.UU.

Del 18 al 25 de junio — Datos cedidos por VGChartz

1. The Legend of Zelda Ocarina of Time 3D 3DS
2. F.E.A.R. 3 Xbox 360
3. Mario Kart Wii Wii
4. Zumba Fitness Wii
5. Dungeon Siege III Xbox 360
6. Wii Sports Resort Wii
7. Wii Sport Wii
8. F.E.A.R. 3 PS3
9. Wii Fit Plus Wii
10. Duke Nukem Forever Xbox 360



F.E.A.R. 3 Ha conseguido entrar en la lista de los más vendidos en sus dos versiones. Parece que el terror es un buen reclamo para los jugones norteamericanos.

En Gran Bretaña

Del 25 de junio al 2 de julio — Datos cedidos por UKIE

1. Zumba Fitness Wii
2. LEGO Pirates of the Caribbean PS3, PSP, 3DS
3. L.A. Noire PS3, Xbox 360
4. F.E.A.R. 3 PS3, Xbox 360
5. Virtua Tennis 4 PS3, Xbox 360
6. Transformers Dark of the Moon PS3, Xbox 360
7. DIRT 3 PS3, Xbox 360
8. Top Spin 4 PS3, Xbox 360
9. Brink PS3, Xbox 360
10. FIFA 11 Todas



Zumba Fitness En plena "operación bikini" nuestros amigos de las islas británicas se ponen en forma con este juego de ejercicios para Wii. ¿Se lo notaremos cuando lleguen a Benidorm?

La cifra

1.000.000



de personas habían probado la beta multijugador de Uncharted 3 al día siguiente de estar disponible.

DEL ESCRITOR/DIRECTOR
J.J. ABRAMS

Y PRODUCTOR
STEVEN
SPIELBERG

SUPER 8

"Super 8 de J.J. Abrams es tan espectacular
como esperabas que fuera"
TIME

"Brillante, una obra maestra"
CBS RADIO

ESTRENO 19 DE AGOSTO

EN CINES DIGITALES E IMAX

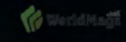
WWW.SUPER8-LAPELICULA.COM
Pendiente de calificación por edades.







© 2011 Paramount Pictures. All Rights Reserved.
IMAX® is a registered trademark of IMAX Corporation.



PRIMER CONTACTO PS3 - XBOX 360

Sobrevive a los zombis en equipo

Buscad tres compañeros, porque el próximo invierno nos enfrentaremos a un ejército de zombis en Resident Evil Operation Raccoon City. Os contamos como fue nuestra primera partida.

El terror de la vieja escuela vuelve a las consolas. Han pasado 12 años desde que acompañamos a Leon Kennedy y Claire Redfield en *Resident Evil 2*, y es el momento de regresar a la ciudad de Raccoon. Solo que en esta ocasión nosotros no estaremos de parte de los "buenos", sino que **nos hemos alistado en las fuerzas especiales de Umbrella**, cuya misión es eliminar, a tiros, cualquier prueba del incidente.

Podemos seleccionar a nuestro personaje entre **seis soldados con habilidades diferentes**: Spectre es un vigilante, Vector pertenece al grupo de reconocimiento, Bertha es la médico, Four Eyes hace de oficial científico, Beltway se encarga de demoliciones y Lupo es la tropa de asalto. El desarrollo de *Operation Raccoon City* es propio de **un "shooter" en tercera persona, con más de 20 armas disponibles,** un sistema de cobertura semiautomático y **la posibilidad de jugar en solitario o hacerlo en modo cooperativo para cuatro jugadores.**

Nunca habíamos visitado una versión de Raccoon tan detallada. Los zombis van a ser muy numerosos, y se comportarán con inteligencia (persiguen más deprisa a los personajes que sangran). Además, el desarrollo está salpicado por secuencias en las que "revivimos" momentos de otros *Resident* desde una nueva perspectiva, como **la aparición de los Hunter, Licker o Tyrant**. Con la experiencia, nuestros personajes liberarán nuevas armas y habilidades (cada uno tiene 9 acciones exclusivas) que nos pondrán más fácil la supervivencia en **esta guerra a tres bandas (Umbrella, las fuerzas de seguridad y los muertos vivientes)**. La fecha de salida está por confirmar, aunque será a finales de este año. ✱



SI NOS MUERDE UN ZOMBI tendremos unos minutos para inyectarnos un antídoto... o caer. El color de la pantalla nos indicará el nivel de la infección.



LOS SEIS PERSONAJES disponibles tendrán habilidades exclusivas que debemos combinar para sobrevivir al ataque de los zombis y de las fuerzas especiales.



EL ONLINE COOPERATIVO PARA 4 SERÁ LA CLAVE DEL NUEVO RESIDENT EVIL

PERSONAJES Y ESCENARIOS ofrecen una perspectiva diferente de los acontecimientos de *RE 2*.

NOTICIAS BREVES



NO PIERDAS EL RITMO DE LOS BLACK EYED PEAS

Tras los pasos de Michael Jackson, ahora el grupo de Los Angeles ha fichado por Ubisoft para protagonizar *Black Eyed Peas The Experience* para Wii y Xbox 360 (compatible con Kinect). Será un juego de baile con temas tan conocidos como I Gotta Feelin´ o Boom Boom Pow. Su lanzamiento está previsto para las próximas Navidades.

UN REPRODUCTOR DE OTRA GALAXIA



Samsung ha presentado dos nuevos reproductores multimedia, los Galaxy Player 4.0 y 5.0. Ambos dispositivos cuenta con pantalla táctil, sistema operativo Android 2.2, una memoria interna de 8Gb (ampliable a 32 Gb a través de tarjeta Micro SD) y conexión WiFi. Además de ser compatibles con casi todos los formatos de música y vídeo, resultan perfectos para jugar, ya que cuentan con acelerómetro y brújula digital. Su precio es de 259 € y 299 €.

EL BRUJO YA ESTÁ CAMINO DE XBOX 360

Seguro que su nombre os suena, porque se ha convertido en uno de los mejores juegos de rol de este año para PC. Y es



que parece que finalmente *The Witcher 2: Assassins of Kings* llegará a nuestro país (de momento sólo para la consola de Microsoft) de la mano de THQ. Será una versión mejorada del original de PC, y su fecha de lanzamiento aún se desconoce.

MÁS DESARROLLOS ESPAÑOLES PARA PSP

Sony, en colaboración con **los estudios españoles Tonika Games y Virtual Toys,** ha anunciado el desarrollo de dos nuevas aventuras para PSP. El primero de ellos, *Geronimo Stilton El reino de la fantasía: El videojuego*, estará basado en la saga de novelas de este personaje. Por su parte, *The Mystery Team* será una aventura plagada de puzles y enigmas, enfocada a los más pequeños de la casa.





en voz baja

por javier abad

Hola amigos, bienvenidos a mi rincón de la revista, un espacio que no cierra por vacaciones para estar al día de todos los rumores. Gracias a ello me llegan soplos como el que habla de **una posible rebaja de PS3.** Se cuenta que el anuncio se hará en la Gamescom de Colonia, en agosto, y que el precio **se quedará en torno a los 200 €**.

De paso, esta rebaja sería una pista sobre la llegada de **PS4**, que, según una filtración salida de una fábrica de Taiwan, **va a lanzarse en 2012** y llevará integrada una tecnología de control de movimientos similar a Kinect.

Siguiendo con las especulaciones, dicen que ***TimeSplitters 4*** puede ser uno los primeros juegos que se estén desarrollando **para PS4... y la nueva Xbox.**

Otro título que se está moviendo es ***Mirror's Edge 2***. Pese a que se comentó que se había cancelado, DICE, los creadores de *Battlefield 3*, **no se ha olvidado de él.** Mi duda es: ¿lo jugaremos en la actual generación de consolas o en la siguiente?

Cierro el chiringuito con una carambola: el "lockout" de la NBA, un cierre patronal que puede hacer que no se juegue la próxima temporada, tiene en el alero el próximo ***NBA 2K12***. Aquí os dejo la primera pantalla de un juego que **quizá no llegue a salir,** porque de momento los derechos de imagen de los jugadores están bloqueados. Yo no descarto que en 2K busquen alguna solución alternativa.



NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360

Goku y sus amigos quieren arrasar

Llegan nuevos detalles de Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi, que promete convertirse en la aventura más espectacular y completa de los saiyanos.

Otakus del mundo, apuntad el **28 de octubre** en vuestras agendas, pues será el día en que este *Ultimate Tenkaichi* se ponga a la venta. Una vez más, tendremos a todos los protagonistas de Dragon Ball enfrentándose en combates uno contra uno donde habrá que tirar tanto de combos como de kamehamehas para hacer morder el polvo al rival. Cada vez que llega otro "dragonbol" toca hacerse las mismas preguntas. La primera: ¿qué personajes incluirá? La lista de confirmados incluye a **Goku, Vegeta, Gohan, Saibaiman, Piccolo, Krilin, Yamcha, Ten Shin Han, Nappa, Rikum, Ginew, Freezer, Trunks del futuro, Nº 18, Cell y Broly.** Además, el modo historia incluirá el regreso de los Jefes Finales, de los que se conocen a **Goku Ohzaru, Vegeta Ohzaru y Janemba**. Parece que estos jefes no serán controlables, pero en sus duelos tendremos que **superar Quick Time Events** para derrotarlos. Para completar la oferta, los desarrolladores han confirmado que **se incluirá a personajes de Dragon Ball GT**, lo cual no sabemos si es una buena noticia o no...

Por su parte, los escenarios serán más "rompibles" que nunca gracias al nuevo sistema Impact Break, que permitirá destrozarlos en la zona exacta donde se dé un impacto (no se deformarán aleatoriamente, sino que habrá rutinas concretas para "colocar destrozos" donde corresponda). Uno de los cambios más importantes vendrá con el **nuevo sistema de control**, que será más accesible (habrá que pulsar menos botones y en ocasiones se resolverá mediante QTEs) pero a la vez permitirá ejecutar más acciones. Eso sí, los **golpes definitivos serán más difíciles de ejecutar,** para evitar que se abuse de ellos. Como remate, **todos los luchadores se han remodelado desde cero** para darles un aspecto aún más espectacular. ¡Queremos saber más!



EVENTO MADRID

¿Ya sabes qué día te vas a pasar por el Gamefest?



En agosto se ponen a la venta las entradas para la feria madrileña.

La segunda edición de Gamefest sigue cobrando forma, y este año además añade un día más de feria. Ya se han anunciado los horarios y el precio de las entradas, que se pondrán a la venta en agosto (en las webs **www.game.es** y **www.gamefest.es** podéis apuntaros en un servicio de alertas para que os avisen el día que estén disponibles):

- Jueves 29 de septiembre, de 14:00 a 20:00. Precio: 6 €.
- Viernes 30 de septiembre, sábado 1 y domingo 2 de octubre, de 10:00 a 20:00. Precio: 8 €.

Los menores de 8 años entran gratis, y los socios de Game tienen un descuento de 3 €. ¡Y seremos de nuevo la revista oficial!





LA VISTOSIDAD de la lucha será mayor con el nuevo modelado de personajes y escenarios, los frenéticos movimientos de cámara...

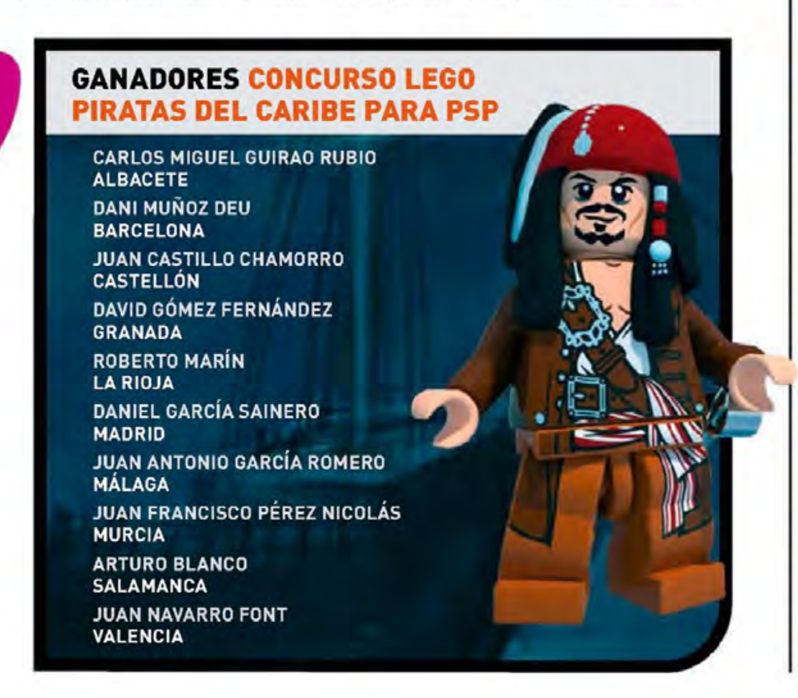




LOS QUICK TIME EVENTS aparecerán en los duelos contra los Jefes o en ciertos momentos de los combates normales. Por ejemplo, al intentar devolver un Kamehameha.



GANADORES CONCURSO LEGO PIRATAS DEL CARIBE PARA PSP



CARLOS MIGUEL GUIRAO RUBIO
ALBACETE

DANI MUÑOZ DEU
BARCELONA

JUAN CASTILLO CHAMORRO
CASTELLÓN

DAVID GÓMEZ FERNÁNDEZ
GRANADA

ROBERTO MARÍN
LA RIOJA

DANIEL GARCÍA SAINERO
MADRID

JUAN ANTONIO GARCÍA ROMERO
MÁLAGA

JUAN FRANCISCO PÉREZ NICOLÁS
MURCIA

ARTURO BLANCO
SALAMANCA

JUAN NAVARRO FONT
VALENCIA

Visto así...

por Melissa



IndignadAs

Aún hoy día hay que reivindicar hasta el derecho a jugar en igualdad de condiciones. ¿Tendremos que acampar en Sol con la consola para que no se nos excluya de algo tan básico como el ocio?

Veréis: una chica llamada Belén nos ha escrito enfadada porque al descargar el traje para su avatar que daban en la edición Hardened de *Call of Duty Black Ops* para 360 vio este mensaje: **"no se puede canjear el código porque el elemento es solo para un avatar hombre"**. Si quería uno para chicas debía pagar 400 MP. Tras quejarse, Activision le dio un código gratuito para la versión femenina, pero Microsoft dijo que era lo sentía: el traje era para chicos.



EL MENSAJE. No soy yo, esa es Belén...

Belén ha tenido que remover cielo y tierra para tener el mismo servicio que los demás jugones por tener ovarios en vez de pene. Si tener un avatar femenino trae tantos quebraderos de cabeza, ¿por qué no se indica debidamente en el pack que sus buenos cuartos cuesta? ¿tan difícil es diseñarlo? **¿no estaba previsto que ninguna mujer lo pidiera?** ¡Ah, claro! Que a nosotras solo nos gusta jugar a las cocinitas...

¿No se dan cuenta estos señores que al gestionar con tan poco sentido común estas cuestiones están barriendo de un plumazo al 50% de sus clientes? Y más ahora, cuando deberían mimarnos como clientes tanto a mujeres como a hombres.


WorldMags

gamelab 2011

EVENTO BARCELONA

Reunión de talento en la feria Gamelab

Las principales figuras de la industria se dieron cita en Gamelab 2011, la feria para desarrolladores que se ha celebrado en Barcelona, los días 29, 30 y 1 de julio.

No se parece a ninguna otra feria de videojuegos del mundo, ¿por qué? En primer lugar porque Gamelab se ha celebrado en nuestro país por séptimo año consecutivo; **esta vez la sede se ha trasladado de Gijón a Barcelona.** También porque está abierta al público, **especialmente enfocada a jóvenes desarrolladores, estudiantes** y cualquier aficionado a los juegos que quiera conocer la perspectiva de los creadores. Y además porque, por encima de los juegos que se pueden probar, lo más interesante son **las conferencias, impartidas por genios de la talla de Peter Molyneux o Trip Hawkins** (fundador de Electronic Arts). En la edición de este año hemos podido escuchar de primera mano cómo se desarrolló *Cars 2*, cuáles son **las principales fuentes de inspiración del creador de *Fable***, o cómo ha alcanzado *Minecraft* más de 10.000.000 de usuarios. También hemos asistido a la entrega de **los premios de la Academia de las artes y las ciencias interactivas**, en los que *Castlevania Lords of Shadow* arrasó con ocho premios, incluido el de mejor juego. Durante los próximos números os iremos ofreciendo los datos y las entrevistas más interesantes que pudimos realizar durante la feria.



LA SEDE fue el recinto Arenas de Barcelona, una antigua plaza de toros acondicionada para el evento.



LAS CONFERENCIAS DE GAMELAB 2011

El principal atractivo de esta feria han sido las conferencias. Entre las figuras que participaron estaban **Peter Molyneux, Cliff Bleszinski, Trip Hawkins** (fundador de EA, actualmente en Digital Chocolate) **Siobhan Reddy** (directora de Media Molecule, creadores de *Little Big Planet*), **Dino Patti** (responsable de *Limbo*) o el español **Enric Álvarez** (director de *Castlevania Lords of Shadow*). En los dos auditorios se alternaban charlas teóricas con presentaciones prácticas, enfocadas al desarrollo y distribución de videojuegos.



CLIFF BLESZINSKI firmó autógrafos para los fans, y visitó la exposición Barcelona en el Punto de Mira, que podéis ver en El Sensor en este mismo número.



EL MULTIJUGADOR DE UNCHARTED 3 también se podía jugar en el stand de Sony, junto a demos de *Resistance 3*, *Medieval Moves* o la versión de *Cars 2* para PSP.





LOS AFICIONADOS se agolpaban para probar, en primicia, el modo Horda 2.0 de *Gears of War 3*.


EL HALL OF FAME de la Academia de las artes y las ciencias interactivas se inauguró con este lienzo dedicado al 20 aniversario de la saga *Legend of Zelda*.

A BARCELONA ACUDIERON CREADORES DE LA TALLA DE MOLYNEUX, KOJIMA, TRIP HAWKINS O CLIFF BLESZINSKI.

LOS GANADORES DE LOS IV PREMIOS NACIONALES DE LA ACADEMIA DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS INTERACTIVAS

Los premios se entregaron en una ceremonia presentada por el humorista José Corbacho. El gran vencedor de la noche fue *Castlevania Lords of Shadow*.

MEJOR JUEGO	CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW (Mercury Steam & Konami)
MEJOR JUEGO PARA CONSOLAS PORTÁTILES	INVIZIMALS: SHADOW ZONE (Novarama & Sony)
MEJOR JUEGO PARA DISPOSITIVOS PORTÁTILES	BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 (Digital Legends & EA)
MEJOR JUEGO INDIE	THE FANCY PANTS ADVENTURES (Over the Top & EA)
MEJOR JUEGO PC ONLINE	BASKET DUDES (Bitoon Games)
MEJOR SONIDO	CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW (Mercury Steam & Konami)
MEJOR ANIMACIÓN	CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW (Mercury Steam & Konami)
MEJOR TECNOLOGÍA	CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW (Mercury Steam & Konami)
MEJOR DIRECCIÓN ARTÍSTICA	CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW (Mercury Steam & Konami)
MEJOR MÚSICA ORIGINAL	CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW (Mercury Steam & Konami)
MEJOR DISEÑO DE JUEGO	CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW (Mercury Steam & Konami)
PREMIO ESPECIAL DE LA PRENSA	CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW (Mercury Steam & Konami)
PREMIO ESPECIAL DEL PÚBLICO	MILLIONAIRE CITY (Digital Chocolate)



PREMIO DE LEYENDA GAMELAB 2011
PETER MOLYNEUX

PREMIO DE HONOR DE LA ACADEMIA DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS INTERACTIVAS
HIDEO KOJIMA

PREMIO HOMENAJE
JAMES ARMSTRONG (SONY)



LA ESPADA MAESTRA de Link presidía el stand de Nintendo en el Gamelab. ¡Pero no nos convirtió en héroes del tiempo!



SE PODÍAN PROBAR los próximos lanzamientos compatibles con Kinect, y también nuevos desarrollos independientes.

WorldMags

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

AGOSTO

5 CINE
CAPITÁN AMÉRICA. Ya hemos probado los juegos, ahora toca ver qué tal ha quedado la peli.



15-17 CONFERENCIA
GDC EUROPE. Los principales desarrolladores se dan cita en una nueva edición de la Games Developers Conference.



18-21 FERIA
GAMESCOM. Colonia acoge la mayor feria europea de los videojuegos.

19 Wii
XENOBLADE CHRONICLES. Rol con sabor japonés aterriza en Wii.





21 FÚTBOL
EMPIEZA LA LIGA. La temporada se pone en marcha. ¿Qué mejor anticipo para un nuevo duelo entre *FIFA* y *Pro*?



26 3DS
PACMAN & GALAGA DIMENSIONS. Nuevas versiones de los clásicos, ahora en 3 dimensiones.



26 PS3/360
DEUS EX HUMAN REVOLUTION. Adam Jensen y su aventura futurista nos animarán el final del verano.

SEPTIEMBRE



2 PS3/360
BODYCOUNT. Un intenso shooter que nos hará viajar por medio planeta.



6 PS3/360
WARHAMMER 40K SPACE MARINE. La humanidad necesita ayuda. ¿Os apuntáis?



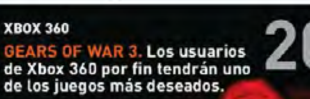
9 NINTENDO 3DS
STARFOX 64. Fox McCloud vuelve a coger su nave en esta reedición de su genial juego.



8 PLAYSTATION 3
RESISTANCE 3. Joseph Capelli se pone al frente de la guerrilla para enfrentarse a las Quimera.



9 PS3/360
DEAD ISLAND. ¡Un montón de zombis quieren amargaros la vuelta de las vacaciones!



20 XBOX 360
GEARS OF WAR 3. Los usuarios de Xbox 360 por fin tendrán uno de los juegos más deseados.



29 TODAS
FIFA 12. Llega la nueva edición del simulador de fútbol más completo. ¿Estáis en buena forma?



OCTUBRE



7 PS3/360
RAGE. No os perdáis el nuevo shoot´em up de los creadores de *Doom* y *Quake*.



14 XBOX 360
FORZA MOTORSPORT 4. Coches de lujo, velocidad y Kinect, todo en uno.



21 PS3/360
BATMAN ARKHAM CITY. La nueva aventura del hombre murciélago llega dispuesta a triunfar.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Driver Renegade	3DS	1 septiembre
•Driver San Francisco	PS3, 360	1 septiembre
•Hollywood Crimes	3DS	1 septiembre
•Dual Pen Sports	3DS	2 septiembre
•Tokyo Game Show	Feria	15 -18 sept.
•F1 2011	PS3, 360	23 septiembre
•Gamefest (Madrid)	Feria	29 sep. - 2 oct.
•Doctor Lautrec	3DS	Verano
•Los Pitufos	Todas	Verano
•The Darkness II	PS3, 360	7 octubre
•Dark Souls	PS3, 360	7 octubre
•Ace Combat Assault H.	PSP	14 octubre
•House of Dead Overkill	PS3	28 octubre
•DBZ Ultimate Tenkaichi	PS3/360	28 octubre
•Uncharted 3	PS3	1 noviembre
•Battlefield 3	PS3, 360	3 noviembre
•CoD Modern Warfare 3	PS3, 360	8 noviembre
•Skyrim	PS3, 360	11 nov.

ENERGY
VERSUS
by Porta

ENERGY SISTEM
the heart of your music

ENERGY MUSIC BOX
UN GRITO EN LAS CALLES

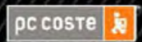
Ajusta el volumen, dale al play, rimas y beats saliendo de un Music Box. ¿Prefieres el Z200 ultraportátil con batería de litio, la contundencia del Z400 con reproductor de CD MP3 o la versatilidad de Z250 con subwoofer? Participa en Energy Versus al ritmo de tu Energy Music Box favorito y atrévete a desafiar los límites... ¡el reto de Porta ha comenzado!

www.energyversus.com

PVPr MUSIC BOX Z250: 34,90 €
PVPr MUSIC BOX Z200: 24,90 €
PVPr MUSIC BOX Z400: 34,90 €

DE VENTA EN



NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

Xenoblade, la nueva leyenda del rol

En portada, *Xenoblade Chronicles*, el nuevo RPG de Wii. Os muestran todo lo que debéis saber de este bombazo, incluidas las mejores imágenes y un avance de próximos éxitos RPG.

Wii U, todas las claves. ¿Qué sabéis de la nueva consola de Nintendo? Los de N.A., todo: cómo será, qué juegos tendrá, cuándo la veremos...

Resident Evil The Mercenaries 3D es la review del mes, pero hay más: *Solatorobo, One Piece, Cars 2*...

En avances, tienen todos los títulos que veréis tras el verano: *Skylanders, Driver, Starfox, FIFA 12* y *Shinobi 3D*.

En Pokémon, informe especial sobre Pokédex 3D, y la guía de *Dragon Quest VI*.





→ E-GIRL

¡Los chicos que nos enamoran!

Los "wapos" de más éxito. Justin Bieber, Mario Casas... ¿Queréis descubrir sus proyectos? ¿conocer sus mejores webs? Además, os enseñan a hacer un Club de fans.

Reportaje: Conócelo por su Tuenti. ¿Tímido? ¿Chulo? ¿Romántico? ¿Cómo será el chico que os gusta? ¡Podéis saberlo por su perfil en Tuenti!

Juegos: Este mes, os traen las últimas novedades para vuestra consola: *Ape Escape, Harry Potter, Cars 2*... ¡y mucho más!

→ PLAYMANÍA

¡Los combates del año!

¡Los mejores duelos de la temporada! ¿*Call of Duty Modern Warfare 3* o *Battlefield 3*? ¿*Driver* o *Need for Speed*? ¿*FIFA* o *Pro Evolution*?... En PlayManía os adelantan las claves de los seis mejores duelos de este otoño, para qué sepáis cuáles son las mejores armas de cada contendiente.

Driver San Francisco. Una de las sagas con más éxito en la primera PlayStation se prepara para "renacer" en PlayStation 3 con más fuerza que nunca.

Lo mejor al mejor precio. Han preparado una selección de los mejores juegos de PS3 que están disponibles por menos de 30 euros. Para que os lo podáis pasar en grande por muy poco dinero.

¡De regalo, guía de InFamous 2! Con todas las misiones y mapas detallados para localizar los coleccionables. Además, con el tamaño justo para que la guardéis dentro la caja del juego





→ MICROMANÍA

¡Los grandes del PC!

Micromanía os descubre lo último de John Carmack, *RAGE*. Apunta a ser un bombazo de la acción como podréis ver en un completo reportaje exclusivo.

Por supuesto, podéis contar con las previews de los juegos más esperados como *Warhammer 40K Space Marine, Dead Island* y la versión de PC de *L.A. Noire*. Y en reviews los análisis de las novedades de este mes, incluyendo *El Primer Templario, DiRT3, Alice Madness Returns, FEAR 3*...

Y en las páginas finales, un primer avance de uno de los más espectaculares títulos del pasado E3, *Metro Last Light*.

Y no te pierdas en... HOBBYNEWS.es

Entrevista Batman

Han hablado con los creadores de *Batman Arkham City*. ¡No dejéis de ver el video-reportaje que han preparado!



Los secretos de Prey 2

Investigan a fondo esta esperada aventura abierta y entrevistan a fondo a sus creadores.



Blog: Cine y videojuegos

David Martínez analiza en su blog cómo influyen los videojuegos a la hora de crear nuevas películas.



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos ADEMAS: HOBBYTRUCOS.ES Y CONECTAJUEGOS.COM

F.3.A.R.

WWW.WHATISFEAR.COM

LA SANGRE ES INTENSA

F.E.A.R LO ES MÁS

EDICIÓN COLECCIONISTA

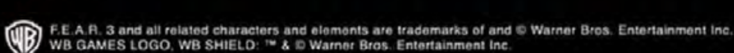
EDICIÓN ESTÁNDAR

DISPONIBLE EL 24 DE JUNIO DE 2011

PC DVD ROM · XBOX 360 · XBOX LIVE · PS3 PlayStation 3 · PlayStation Network



F.E.A.R. 3 software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Day 1 Studios, LLC. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Microsoft, Windows, die Windows Vista Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, und die Xbox Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und 'Games for Windows' und das Windows Vista Startflächen Logo warden unter Lizenz von Microsoft benutzt." "PlayStation", "PS3, and are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.







por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3 - Xbox 360 ■ Acción ■ Tecmo-Koei ■ Lanzamiento: Principios de 2012 (Japón y España)

EN EL FILO DE LA ACCIÓN
NINJA GAIDEN 3

En el camino del guerrero hay cientos de enemigos, pero podemos abrirnos paso a través de ellos... ¡literalmente!

■ **RYU HAYABUSA NOS ENSEÑÓ A PELEAR EN SU PRIMER JUEGO.** En *Ninja Gaiden II* aprendimos a terminar el combate con un solo golpe que cortase brazos y piernas de los enemigos. Ahora, no quiere cerrar esta trilogía sin que sepamos "lo que se siente al matar a alguien con una espada; el contacto del acero con el hueso", en palabras de sus creadores del Team Ninja. Así de salvaje será esta tercera entrega, en la que conoceremos la naturaleza oscura de nuestro héroe.

Para empezar, nada mejor que potenciar sus habilidades ninja. Ryu será capaz de utilizar sus kunai para trepar por las paredes, deslizarse por las zonas estrechas, dirigir a su halcón amaestrado para reconocer el terreno y eliminar de forma silenciosa a los centinelas despistados. Por supuesto, se mantendrán la magia "Ninpo" y la posibilidad de correr sobre el agua, y además se van a incorporar muchas secuencias interactivas, tipo QTE, que le darán un barniz aún más espectacular.

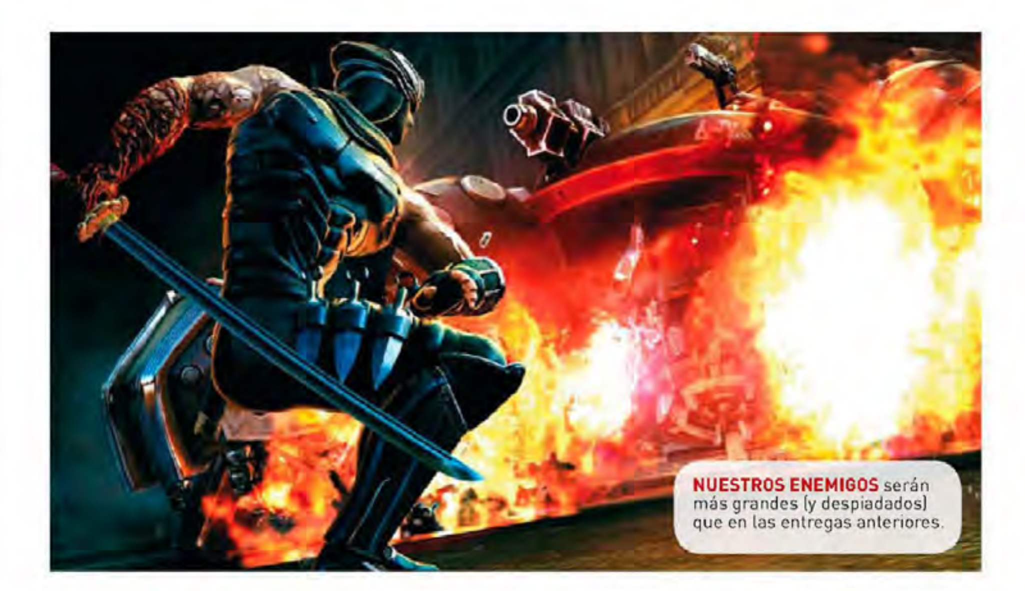
➔ **EL ARGUMENTO GIRARÁ EN TORNO A LA ESPADA DEL DRAGÓN,** y a los orígenes del protagonista. Después de tener un "incómodo encuentro" con un personaje enmascarado, Ryu sufrirá un cambio (en las pantallas podéis ver el aspecto que tiene su brazo) y tendrá que luchar contra el reloj para recuperar su esencia. Según los responsables del juego, podremos ver a Ryu "desenmascarado" ¿en sentido real o figurado? Pero las sorpresas no acaban aquí, ya que este será el primer juego de la saga con modo online (cooperativo y competitivo) para un total de 8 jugadores, lo que elevará la experiencia ninja al máximo nivel.





WorldMags





NUESTROS ENEMIGOS serán más grandes (y despiadados) que en las entregas anteriores.

EL MISMO NINJA, OTRA DIRECCIÓN

LA TERCERA ENTREGA DE LA SAGA CORRERÁ A CARGO DEL TEAM NINJA, aunque por primera vez no contará con la dirección de Tomonobu Itagaki. El controvertido creador japonés se encuentra inmerso en el desarrollo de *Devil´s Third* para PS3, Xbox 360 y "posiblemente" Wii U, con su nuevo estudio, Valhalla. El director de *Ninja Gaiden III* es Yosuke Hayashi, quien ya se encargó del desarrollo de *Dead or Alive Dimensions* para 3DS.





TOMONOBU ITAGAKI dejó definitivamente el Team Ninja para fundar Valhalla Game Studios, y desarrollar *Devil´s Third.*



TAMBIÉN SALDRÁ EN Wii U unos meses más tarde, con el título *Razor´s Edge* y funciones extra.



aquí Tokio

➔¡Konnichiwa, amigos! Mientras vosotros seguís de vacaciones, aquí, en el país del sol naciente, la maquinaria "videojueguil" no se detiene. Estamos en época de anuncios, a falta de un mes para el Tokyo Game Show, y los primeros en sorprendernos han sido los muchachos de Square-Enix. La saga *Final Fantasy* llegará a 3DS con *Theatrhythm*. Y no será un juego de rol, sino un cartucho musical, en que tenemos que seguir el ritmo de la música para derrotar a los monstruos más famosos de este universo. Los protagonistas serán Cloud, Rikku, Lightning y Red Mage.



➔Y otro que se beneficiará de las 3D de Nintendo será *Senran Kagura*, un juego de acción firmado por Marvelous Entertainment, que pertenece al género Ecchi. Para que lo entendáis, es un cartucho en el que controlamos a 5 guerreras ninja, cuyas ropas se rompen de manera sugerente



cada vez que reciben un golpe. Un juego tan picante como las chicas que estuvieron en su presentación.

➔Más chicas digitales de buen ver, esta vez para PS3. Se trata de *Dancing Eyes*, "remake" de un puzle de PSOne desarrollado por Namco-Bandai en 1996. Nuestro objetivo consiste en completar los cuadrados que forman la ropa de las chicas moviendo el mando de PSMove y evitando a los enemigos. Cada polígono de ropa que completamos, desaparece y muestra la ropa interior de las ▸▸



WorldMags

aquíTokio



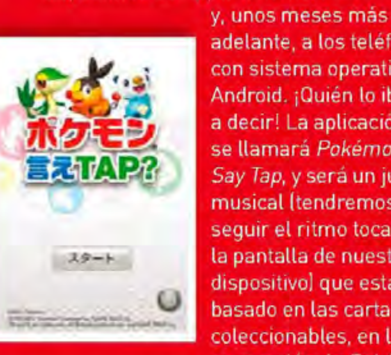
modelos. Este título, que pertenece a la serie Namco Generations, todavía no tiene fecha de lanzamiento.

→Vuelven los Caballeros del Zodiaco en exclusiva a PS3. Esta nueva aventura de Seiya, Yoga, Shiryu y los demás estará titulada *Saint Seiya The Sanctuary Battle* y será un "beat´em up" de combates masivos, que estará



ambientado en la primera parte del manga, hasta los combates contra los Caballeros de Oro. El juego incluirá un modo especial, con historias alternativas.

→Los Pokémon abandonan las consolas para dar el salto a los dispositivos de Apple (iPhone, iPad e iPod) y, unos meses más adelante, a los teléfonos con sistema operativo Android. ¡Quién lo iba a decir! La aplicación se llamará *Pokémon Say Tap*, y será un juego musical (tendremos que seguir el ritmo tocando la pantalla de nuestro dispositivo) que estará basado en las cartas coleccionables, en la generación de *Pokémon Black/White*. Su fecha de lanzamiento en Japón está prevista para este verano.



→Y para marcharme "por pies", nada mejor que estas zapatillas Converse All Star Chuck Taylor, en la edición conmemorativa del 25 aniversario de *Super Mario Bros.* Ya están disponibles en las tiendas Converse de Japón, en color blanco y negro.
¡Sayonara!



de kagotani

Agosto 2011

Buenas y viejas historias

El calor veraniego alcanzará un nuevo máximo en Japón este año. Pero como las autoridades aún están realizando pruebas por si el agua de las piscinas tiene radiación, muchos preferimos quedarnos en casa hasta la caída de la tarde. Los juegos son un buen entretenimiento para olvidarnos del calor, de Fukushima y del fracaso de los Giants, el equipo de béisbol más popular del país.



Puestos a echar una partida, no ha habido grandes lanzamientos últimamente, así que aquí estoy, frente a mi colección de juegos. Me gusta que me cuenten una gran historia. Puede ser emocionalmente fuerte o intensa como una montaña rusa. Quiero llegar a un punto en que me gustaría que nunca se acabase... pero tengo que admitir que hoy día no puedo encontrar ese tipo de emociones a menos que vuelva la vista atrás.

« UNA GRAN HISTORIA NO TIENE NADA QUE VER CON EL NÚMERO DE PÁGINAS QUE TIENE EL GUIÓN DE UN JUEGO »

¿Se ha vuelto tan mala la narrativa últimamente? No sé si es porque el modo individual ya es accesorio del multijugador, o por el aumento de los contenidos descargables. Mirad *Dragon Age II*. ¿Por qué el escenario del príncipe es un contenido descargable que hace falta comprar, cuando tiene tanta importancia en la historia? A veces el argumento está tan troceado que terminas perdiendo la concentración y el interés. Lo mismo ocurre con los sandbox, que hacen que se pierda la intensidad por culpa de unos escenarios demasiado grandes. Sin embargo, hay juegos como *Red Dead Redemption* que están muy cerca de convertirse en una aventura tipo *Zelda*, pese a que se trata de un mundo abierto. Eso demuestra que puede hacerse.

Ahora me fijo en *Crysis 2*. Me gusta como Crytek implementa el sigilo en sus juegos (aunque podían ir más allá), pero no entiendo por qué los personajes te tienen que insultar constantemente. ¿Seré demasiado viejo? Quiero creer que los jugadores jóvenes no sólo están interesados en héroes que dicen tacos en vez de entablar diálogos, o en el gore y en chicas desnudas en vez de en buenas mecánicas de juego. Algunos dicen que no se puede hacer un *Call of Duty* igual que un *Metal Gear*, pero una gran historia no tiene nada que ver con el número de páginas de guión. Shoot´em up como *Halo* o *Half Life 2* son ejemplos de lo que digo.



Y recibe 12 Revistas por sólo 32,30 €* (10% de descuento) y de regalo elige entre estas 3 opciones:



1ª

20 € PlayStation Network

Para comprar juegos y contenidos de PS3 Y PSP





2.000 Nintendo Points

Para canjear en el Canal Tienda de Nintendo

3ª

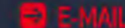


800 Microsoft Points

Para comprar contenidos en el Bazar Xbox Live

*Más 5 euros de gastos de envío

Llama ahora por TELÉFONO
902 540 777
De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.


E-MAIL
suscripcion@axelspringer.es


INTERNET
www.suscripciones-hobbyconsolas.com

Y si te falta algún número consíguelo entrando en www.axelspringer.es/atrasados

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso


ARKHAM
Video en HOBBYNEWS.es



¡JUGAMOS A BATMAN ARKHAM CITY!

REGRESA EL CABALLERO OSCURO

EXCLUSIVA HOBBY

Dos años después de enfrentarnos al Joker en *Arkham Asylum*, volvemos a enfundarnos la máscara de Batman para patrullar por Gotham City. Dax Ginn, productor del juego, nos guía en nuestra primera partida.

LA CIUDAD DE GOTHAM, de estilo gótico y oscuro, tiene un tamaño cinco veces mayor que el juego anterior.

Cae la noche sobre la ciudad de Gotham; los edificios se recortan contra la luna llena y una intensa lluvia nos salpica en la cara. Es el momento en que los criminales se apoderan de la ciudad... y también cuando el hombre murciélago sale de caza. Pero esta vez hay algo diferente. Dax Ginn, el productor del juego, nos adelanta que **"los jugadores se van a sorprender cuando pongan *Arkham City* y en lugar de Batman comiencen controlando a Catwoman".** Así es; enfundada en su traje de látex, la gata se enfrenta a un grupo de matones que custodia una caja fuerte. Ginn nos da una pista: **"su forma de luchar es muy fluida** (con un botón para golpear, uno para esquivar y el látigo) **y sus habilidades reflejan lo que hemos visto en los comics, pero sólo la controlamos un 10% del tiempo".** Y es que Batman sigue siendo el verdadero protagonista.

→ **DOS CARAS ES EL PRIMER VILLANO** en aparecer. Casi a punto de conseguir nuestro objetivo, Harvey Dent coloca una pistola en la sien de la gata y se dispone a ejecutarla. ¿Saldrá cara o cruz cuando lance su dólar de plata?

Antes de saberlo, el productor del juego nos explica la situación: **"un año después de lo ocurrido en *Arkham Asylum*, el Joker está derrotado, pero la delincuencia se ha disparado en Gotham".** Por eso se ha acordonado parte de la ciudad para utilizarla como prisión. **"Será un área cinco veces más grande que el primer juego, más o menos".** Mientras que Dos Caras intenta conseguir prestigio entre los criminales, Joker continúa enviando a la ciudad grandes cantidades de fórmula Titán que son recogidas por El Pingüino, y los otros villanos se reparten el control de las calles.



Como podéis ver, la situación está a punto de estallar, y hará que viejos enemigos, como Bane, ▸▸



LOS ENEMIGOS DEL MURCIÉLAGO

Batman se va a enfrentar a los mejores villanos del cómic. Además de estos que os mostramos, en el juego también estarán Hiedra Venenosa, Zsasz o el Hombre Calendario.



DOS CARAS, el antiguo fiscal del distrito Harvey Dent, intenta ocupar el puesto que ha dejado el Joker como líder de los criminales de Gotham. Primer paso: matar a Catwoman.



EL ACERTIJO (Edward E. Nigma) ha llenado la ciudad de Gotham con 400 desafíos. El estilo de las trampas recuerda bastante a lo que hemos podido ver en las películas de Saw.



EL PINGÜINO, Oswald Cobblepot, está acumulando grandes cantidades de fórmula Titan. Su paraguas no es el único arma que esconde.

EL PROFESOR HUGO STRANGE está al mando de la prisión de Arkham City, y es el único que conoce la verdadera identidad de Batman, lo que le convierte en alguien muy peligroso.



EL JOKER Y HARLEY QUINN no están derrotados del todo. Esta pareja de delincuentes se dedica a traficar con la fórmula Titán, que casi les destruye en el primer juego.

EL APARTADO TÉCNICO es una evolución de *Batman Arkham Asylum*, y también utiliza el motor Unreal 3.

luchen a nuestro lado. Lo hemos podido comprobar ya en un vídeo que recoge una de las misiones secundarias del juego.

LLEGA EL MOMENTO DE CONTROLAR A BATMAN, que lo ha observado todo desde una azotea. Ginn explica que **"toda la ciudad estará abierta desde el principio, y tendremos libertad para movernos por ella".** El murciélago ha aprendido un par de trucos desde el juego anterior. **"Además de planear, podemos lanzarnos en picado. También contamos con 12 gadgets, como la espuma explosiva o los batarang dirigidos".**

ES UNA MUJER, GATO Y ARAÑA

CATWOMAN protagoniza partes del modo historia y algunas misiones secundarias. Puede trepar por paredes y techos, y sus armas son unas garras de metal y un látigo. También tiene una visión felina, como el modo detective.







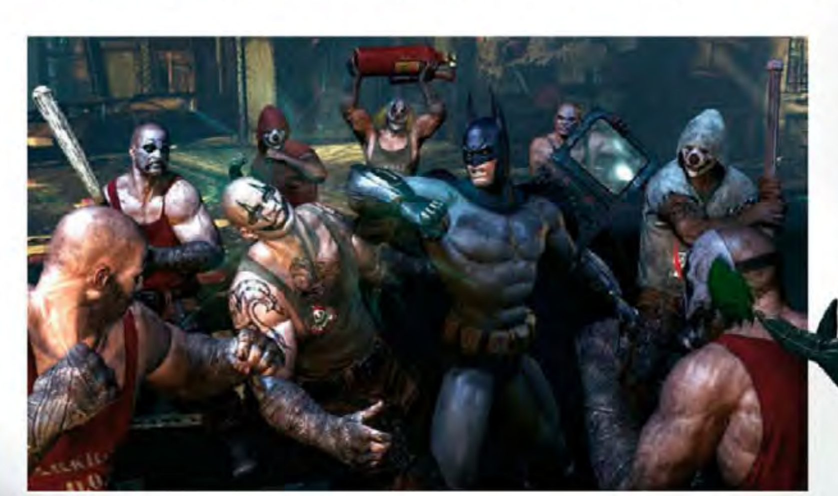
LOS NUEVOS MOVIMIENTOS nos permiten lanzarnos en picado, o cambiar de trayectoria en una tirolina.

LA AVENTURA DURA ALREDEDOR DE 25 HORAS, SIN CONTAR TAREAS SECUNDARIAS

Primero escaneamos una llamada para saber dónde se encuentra Dos Caras, pero nuestros pasos nos llevan a otro lugar: el callejón del crimen. Por suerte, Dax lo conoce todo sobre el personaje: **"aquí es donde mataron a los padres de Bruce Wayne, y es uno de los escenarios emblemáticos de la ciudad".** Presionando un botón, nuestro héroe se agacha, coloca unas flores y descubre una grabación. La cantidad de secretos que hay repartidos por la ciudad es impresionante: podemos descubrir hasta 400 trampas del Acertijo, y cumplir todo tipo de misiones secundarias. **"El juego se acaba en unas 25 horas, pero conseguir el 100% nos llevará más de 40".**

→PARA ORIENTARNOS POR LA CIUDAD podemos seguir la batseñal en el cielo, sobre nuestro siguiente objetivo. De nuevo Dax nos orienta, **"Dos Caras se ha refugiado en los tribunales".** Por cierto, la mitad del escenario está en perfecto estado y la otra mitad se ha quemado, como el personaje. **"Tenemos que infiltrarnos usando la visión del detective, que muestra los objetos relevantes del nivel y a nuestros enemigos".**

Guiamos a Batman hasta el piso de arriba, eliminamos por la espalda a un centinela armado, y nos abalanzamos sobre el resto. **"Podéis apreciar que el estilo de Batman es más contundente que el de ▸▸**



CATWOMAN (Selina Kyle) es una ladrona con buen corazón. Tiene una "relación complicada" con Batman.

WorldMags



EL COMBATE, con tres ataques (golpe, contragolpe y batarang) es muy fluido. La clave es la coordinación.

TODO EL JUEGO SE DESARROLLA DE NOCHE, BAJO LA NIEVE Y LA LLUVIA

Catwoman, aunque los controles son iguales. Tenemos el doble de movimientos de combate que en la primera entrega". La verdad es que no nos cuesta demasiado acabar con los esbirros de Dos Caras y liberar a la gata.

LAS OPCIONES SE MULTIPLICAN en ese momento: podemos rescatar a los demás prisioneros en los sótanos del edificio, buscar enigmas o investigar la trayectoria de un disparo que ha entrado por la ventana. El productor de *Arkham City* vuelve a darnos una pista: **"el misterioso francotirador es el Joker, que nos ha preparado una trampa en una iglesia".** En pocos segundos lanzamos un garfio y trepamos hasta la azotea. La verdad es que moverse por la ciudad es una gozada, sobre todo si nos colgamos de los helicópteros que patrullan sin descanso. **"Aunque desde algunos tejados se observa la isla de Arkham, no la podremos visitar".** Eso sí, Dax nos ha asegurado que habrá una pequeña parte fuera de los muros de la prisión, en un lugar muy especial... ¿quizá sea la Mansión Wayne o la Batcueva?

NUESTRA AVENTURA TERMINA EN LA IGLESIA. El Joker ha sembrado el suelo con trampas eléctricas y sierras circulares, y ha colgado a un inocente como cebo. Lo que debemos hacer, según Ginn, es **"deslizarnos por un cable**

EL MODO DETECTIVE ofrece información relevante, pero nos hace perder algunos indicadores de navegación.

a toda velocidad y cambiar de trayectoria en el aire" (es un de las nuevas habilidades de Batman) para coger al rehén en vuelo y salir atravesando una ventana. ¡El resultado no podía ser más espectacular!

Aquí se acabó la demo que probamos, pero las buenas noticias siguen. Para empezar, se ha confirmado el doblaje al castellano a cargo del mismo actor que presta su voz a Christian Bale en las películas, y una edición especial cuyos extras están por confirmar. Además Dax está **"encantado con la presencia de Robin como personaje seleccionable en los retos, ya que añade un punto de vulnerabilidad".** También nos insinuó que habrá contenidos descargables, ¿quizá el modo cooperativo ? HC

ROBIN no tiene mucho peso en la historia, pero es uno de los personajes a los que podremos manejar en los retos.

EL "OTRO" JUEGO DE BATMAN



GOTHAM CITY IMPOSTORS es el título de un juego descargable para PS3 y Xbox 360, desarrollado por Monolith Studios, y cuyo lanzamiento está previsto para el año próximo. Se trata de un "shooter" multijugador para 8 jugadores ambientado en las calles de Gotham City. Aunque no controlamos a los verdaderos Batman y Joker, podemos crear nuestro personaje imitando su estilo. En el juego, además de armas de fuego, podemos utilizar ataques cuerpo a cuerpo o gadgets inspirados en el superhéroe, como garfios o bombas de humo.

WorldMags

Un estuche de **LUJO**

La Saga fantástica que mejor combina **ROL** *y* **ESTRATEGIA**

Calificada de **SOBRESALIENTE** *por el público y los expertos* gamespy

Ya a la venta por sólo 19'95€

12 www.pegi.info

Edición Co

King's B

TRIL

La saga King's

Totalmente en **ESPAÑOL**

- Baal, el Señor de los Demonios, amenaza con destruir Endoria, el legendario Reino
- Un escenario gigantesco con Palacios, Ciudadelas, Catacumbas, Torreones, Arenas de batalla...
- 8 espectaculares Jefes de fase de gran tamaño que llenan la pantalla del ordenador











...leccionista

EDICIÓN LIMITADA

Incluye Disciples II Anthology

...Bounty®
...OGY

...Bounty al completo

...de los hombres ▌Será necesaria toda tu experiencia en combate para detenerlo
▌Enemigos con un detalle gráfico asombroso: Dragones, Grifos, Nigromantes, Orcos...
▌Armas, hechizos, habilidades, talentos... Lucha por la victoria en cada batalla.







¿Cómo se usa?

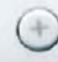
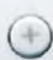
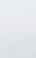
¿Cuáles son sus juegos?

¿Qué potencia tiene?

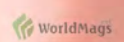
LAS CLAVES DE Wii U

Aún queda mucho por descubrir acerca de Wii U, la próxima consola de Nintendo, pero en estas páginas os contamos todos los datos que tenemos sobre ella.



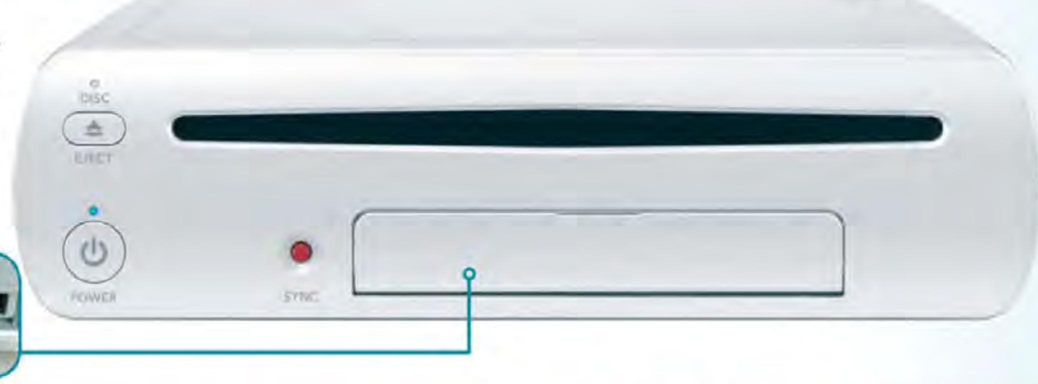



WorldMags

Sí, es una nueva consola

Hay quien piensa que es un mando para Wii o una portátil, pero no es así. Wii U será una nueva consola de sobremesa, con especificaciones técnicas y juegos propios.

→**EL NÚCLEO** de la consola es así. Tras la tapa frontal hay dos puertos USB y una ranura para tarjetas SD, mientras que el botón de sincronización queda "al aire". En la parte trasera, un puerto HDMI (¡bien!), otros 2 puertos SD, la entrada de corriente y de barra sensora y la salida "multi-out".





¿De dónde ha salido?

→**Wii U FUE PRESENTADA EN LA FERIA E3** como plato estrella de la conferencia de Nintendo. Lo que hasta entonces había sido conocido como Project Cafe tomaba forma al fin. Se convertirá por derecho propio en la sucesora de Wii cuando llegue a las tiendas en algún momento de 2012. En realidad, la consola lleva en desarrollo unos 3 años, cuando en Nintendo se plantearon una nueva forma de jugar que no estuviera limitada por el televisor.

¿Wii U existe ya o es solo un concepto?

→**POR AHORA ES UN PROTOTIPO,** por lo que aunque existe "físicamente", su configuración final podría variar por dentro y por fuera. Hay que tener en cuenta que Nintendo sigue pensando en cómo sacar partido a sus posibilidades de juego, así que podría modificar las especificaciones. ¡Nosotros ya la probamos en el E3!



Pero, ¿será potente?

→**HAY VARIAS OPINIONES.** Algunos analistas estiman que será el doble de potente que una PS3, mientras que algunos desarrolladores que ya han podido "trastear" con la consola calculan que será en torno a un 50% más poderosa que ellas. Nintendo no ha dado datos definitivos. Lo único confirmado es que podrá mostrar gráficos en 1080p, que el procesador, a cargo de IBM, será multinúcleo y que el chip gráfico se basará en la tecnología R700 de ATI, que en el ámbito de los PCs se podría considerar tecnología de "penúltima " generación.



WorldMags



Su sorprendente mando

El punto fuerte de la consola es su nuevo mando, que combina los controles clásicos con una pantalla táctil, giroscopio, acelerómetro y todas estas ventajas extra:



¿Qué nuevas formas de jugar puede ofrecer el mando?

Si queremos jugar en plan consola portátil, podremos apagar la tele y usar solo la pantalla del mando. Ahora bien, en función del juego de que se trate, podremos usar la pantalla de la tele y la del mando de forma complementaria. Aquí tenéis los ejemplos que ha puesto Nintendo:



→COMO INVENTARIO: En la TV se ve el juego y en el mando los objetos que tenemos. Así, la acción se centra en la pantalla grande.

→CON MANDOS Wii: Mientras otros usan el mando clásico, nosotros tenemos el mando e información exclusiva para nosotros en la pantalla.



→COMO VISTA SUBJETIVA: Lo de la TV no cambia, pero la pantalla muestra "lo que vemos". Así, si movemos el mando, lo que se ve en la pantalla se mueve en consonancia.





→COMO TABLETA GRÁFICA: Dibujamos en la pantalla táctil (con el dedo o el "stylus" incluido) y el resultado se puede ver con más detalle en la TV.

WorldMags

Dudas sin resolver

Nintendo aún tiene que desvelar muchos detalles acerca de la consola. Estos son los que nos quitan el sueño cada noche.

¿Cuánto valdrá y cuando saldrá?

→2012 será el año de su llegada, pero el mes concreto es una incógnita (Nintendo América ha insinuado que no llegará antes de abril). Más difícil aún resulta saber cuánto costará. La Gran N no suele usar precios de salida altos y están contentos con el rendimiento de Wii, que salió a 250 euros... ¿Irán por ahí los tiros?



¿Tendrá tienda online?

→LA APUESTA POR INTERNET será más seria que con Wii, según Nintendo, así que no solo habrá más juego online, sino que es casi seguro que habrá tienda. En DSi y 3DS tienen bastante peso y el concepto de Wii U se presta mucho a acoger pequeños juegos "indie", así que...



¿Cuántos mandos permitirá?

→A DÍA DE HOY, SOLO UNO, pues cada uno de ellos sería muy caro tanto de fabricar como de vender y Nintendo no quiere que la "pasta" sea una barrera entre el usuario y la consola. De todas formas, siguen estudiando la posibilidad de que se puedan usar más mandos excepcionalmente. Eso sí, podemos conectar 4 mandos de Wii.



¿Cómo será el interfaz?

→LA ESTÉTICA SENCILLA que se ha usado en Wii o 3DS, claramente influida por la que usa Apple en los iPhone o iPad (cada icono se corresponde con una aplicación y basta con tocarlo para entrar en ella) podría adaptarse bien a Wii U. Ahora bien, ¿mostrarán la pantalla táctil y la tele lo mismo? ¿Habrá matices en función de que usemos el control táctil o el convencional?



→ PRECURSORES

Wii U es original e innovadora, pero otras consolas ya "flirtearon" con conceptos parecidos en el pasado.




→EL MANDO DE DREAMCAST tenía un hueco para la VMU. Esta miniconsola portátil descargaba minijuegos desde ciertos títulos de Dreamcast.

→GAMECUBE se podía conectar con Game Boy Advance para que pudiéramos jugar en su pantalla (como en *Zelda Four Swords*) o intercambiáramos datos entre ambas consolas. Lo usaron unos pocos juegos.



→PLAYSTATION 3 Y PSP se pueden conectar para usar el remote play: los vídeos y otros contenidos se transmiten a la pantalla de PSP por "streaming".



→LOS TABLETS no han influido en el diseño del mando de Wii U según Nintendo, pero el aspecto externo y el sistema de manejo son muy similares.

→ ASÍ LA VEN LOS DESARROLLADORES



Cliff Bleszinski
Epic Games

"Me encanta. Va a permitir nuevos conceptos de juego al dividir las pantallas. No solo por el multiplayer, sino también al permitir llevarnos el juego a cualquier otro lugar."



Peter Molyneux
Lionhead Studios

"Se están volviendo locos los desarrolladores. No paran de lanzar plataformas. Necesitamos algo más de estabilidad para trabajar."





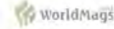
Jesús Iglesias
Virtual Toys

"Es una consola muy "hardcore", ideal para "shooters" en primera persona. Se me ocurre que es una buena plataforma para lanzar *Torrente Online*, usando las dos pantallas."



Martin Edmonson
Reflections

"Siempre que Nintendo lanza algo nuevo la gente se queda estupefacta y no se fía, hasta que todos nos ponemos a jugar y experimentar con ella. Seguro que supondrá un cambio importante."


WorldMags

Lo importante: sus juegos

La tecnología puede ser impresionante, pero sin va acompañada de un buen catálogo de títulos no sirve de nada. Esta es la lista de juegos que se conocen por ahora.

LOS EXCLUSIVOS

Wii U será la única consola de sobremesa que tendrá estos títulos. Aún no los hemos "catado", pero esto es lo que se sabe de ellos:



Killer Freaks From Outer Space

LOS ALIENS HAN INVADIDO LA TIERRA, así que lucharemos contra ellos por las calles de Londres. Tiros en vista subjetiva en los que podemos usar control clásico o mover el mando como si hiciéramos lo propio con la cabeza. Tendrá un multijugador en el que 4 jugadores serán "los buenos", con wiimotes, y un quinto controlará a los aliens con el mando especial. Sus tiros y humor llegarán junto con la consola.

Tekken

COGED TEKKEN 6 como base y añadidle un completísimo editor. Podremos pintar sobre los luchadores o diseñar escenarios, incluso en pleno combate. Llegará en 2012.





Pikmin 3

EL PROPIO SHIGERU MIYAMOTO confirmó que la saga de bichitos currantes pasa a Wii U, por las ventajas que pueden proporcionar el control táctil y la alta definición. Pero aún no se ha visto nada del juego...



Lego City Stories

LAS CONOCIDAS PIEZAS se atreverán con el juego más ambicioso de su carrera: un juego abierto al estilo "sandbox", en lo que será una clara parodia de los *Grand Theft Auto.* También habrá una versión 3DS.

LOS MULTIPLATAFORMA

Estos juegos llegarán también a PS3 y 360. El único que no está claro es *Assassin´s Creed*. ¿Podría tratarse de un capítulo exclusivo?


GHOST RECON ONLINE


NINJA GAIDEN 3

- ALIENS COLONIAL MARINES
- ASSASSIN'S CREED
- BATMAN ARKHAM CITY
- BATTLEFIELD 3
- DARKSIDERS II
- DIRT 3
- FIFA 12
- GHOST RECON ONLINE
- HARRY POTTER
- METRO
- NEED FOR SPEED
- NINJA GAIDEN 3
- RABBIDS

→DEMOS TÉCNICAS: NO SON JUEGOS, PERO CASI

Como en el E3 no había juegos para su consola, Nintendo usó unas demos técnicas para mostrar cómo funcionaba. Probablemente no volvamos a ver esas demos, pero sirven para hacernos una idea de lo que está por venir:



Battle Mii

→**VESTIDOS COMO SAMUS ARAN,** los jugadores usan los mandos "normales" de Wii (Wiimote+nunchako) para acabar con otro usuario que controla la nave Cazadora girando el mando de Wii U. Él mira la pantalla del mando y los demás, la tele.



HD Experience

→**LINK COMBATE** con una araña Gohma gigante. No controlamos al héroe, pero podemos alterar la iluminación y el ángulo de cámara. La demo sirve para demostrar que Wii U puede utilizar gráficos en alta definición a un buen nivel.



Super Mario Bros Mii

→**EL DESARROLLO CONOCIDO** del exitoso *New Super Mario Bros Wii* (plataformeo en dos dimensiones para 4 jugadores simultáneos), pero sustituyendo a los Toads por nuestros Miis. Es una muestra de control clásico e integración de Miis.



Measure Up

→**USANDO LA PANTALLA TÁCTIL,** hemos de dibujar formas sencillas como espirales o triángulos, que midan la longitud indicada. Técnicamente no puede ser más básica, pero esta demo sirve para mostrar la precisión que alcanza la pantalla táctil del nuevo mando de la consola.



Chase Mii

→**CUATRO JUGADORES PERSIGUEN** a un quinto en un escenario que bien podría pertenecer a un *Mario Party*. Mientras los 4 perseguidores comparten la pantalla principal y solo ven desde su perspectiva, el que huye ve en la pantalla del mando un mapa general, lo que le da ventaja.



Japanese Garden

→**UN PÁJARO VUELA** en un jardín japonés (que parecía inspirado en el Pabellón de Plata de Kioto), mientras cambian las estaciones. Se puede controlar la cámara. La demo muestra la potencia técnica, con efectos como variaciones en la profundidad de campo o la física del agua.



→TÍTULOS SIN CONFIRMAR

Hay muchos otros juegos sobre los que se está rumoreando y que, con algo de suerte, podrían anunciarse en algún momento...

→**LAS DEMOS TÉCNICAS** parecen dar pistas sobre futuros juegos. *New Super Mario Bros Mii* tiene papeletas para pasar de simple demo a juego completo. Por otra parte, la *HD Experience* basada en *Zelda* ha levantado rumores sobre la siguiente aventura de Link. Miyamoto ha dicho que no tendría por qué tener los mismos gráficos... lo que da a entender que ya están trabajando en ello.

→**NINTENDO HA REGISTRADO** dominios de Internet que redirigen a la página principal de la compañía. Son "wiiufit.com", "wiiuplay.com", "wiimusicu.com", "wiipartyu.com", "newsupermariobrosmii.com"... Podría ser una simple maniobra para proteger esos nombres, pero... ¿y si son los próximos juegos de Nintendo y ya están preparando sus páginas web?



→ QUÉ NOS PARECE Wii U

COMO CONCEPTO es original y, tras probarla en el E3, nos parece intuitiva, cómoda y precisa. Ahora bien, habrá que ver si estas ventajas se traducen en juegos de todo tipo o solo en minijuegos tipo *Wii Play*. ¡A ver esa imaginación, creadores!

A NIVEL TÉCNICO, las demos del E3 mostraban gráficos que cumplían con los tiempos que corren, pero no sorprendían. Es pronto para decidir, pues no se han visto juegos. Si lo que dicen las compañías se cumple, una potencia ligeramente superior a la de PS3 sería interesante...

WorldMags

¡NUEVA!

¡La revista que alimenta tu mente!

¡NUEVA! LA REVISTA QUE ALIMENTA TU MENTE

POR SÓLO 2,50€

CÓMO FUNCIONA?

CIENCIA · NATURALEZA · TECNOLOGÍA · TRANSPORTES · HISTORIA · ESPACIO

¡LOS PONEMOS A PRUEBA!

977 DATOS Y RESPUESTAS DENTRO

GRANDES MITOS

¿Fuimos de verdad a La Luna? ¿Ver la tele daña los ojos?

Pasamos por el filtro de la ciencia las creencias populares

ASÍ ES LA TECNOLOGÍA DEL TENIS

INSECTOS GIGANTES

Descubre cuáles son, dónde viven y cómo sobreviven

LA MEMORIA

Así consigue tu cerebro recordarlo todo

GÉRMENES ASESINOS

¡¡CON CIENTOS DE DATOS Y RESPUESTAS!!



Ciencia, tecnología, transportes, naturaleza... ¡Todo lo que te interesa!



Con diagramas e imágenes para entenderlo todo de la forma más amena



Organizado por secciones para localizar la información al instante

¡Descúbrela, te va a sorprender!



Ya en tu quiosco por sólo 2,50€

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO				Valoración
Lo mejor: [illegible]	Alternativas: [illegible]	[illegible]	97	Para tratarse de una saga de ciencia ficción, Killzone nos transmite la sensación de estar en una batalla real. El apartado gráfico es para caerse de espaldas, y además el ritmo de los niveles mejora a medida que progresamos. Soberbio.
		[illegible]	94	
Lo peor: [illegible]		[illegible]	91	
		[illegible]	95	
		PUNTUACIÓN FINAL	95	

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 48

SHADOWS OF THE DAMNED: Cuando se juntan los talentos de Goichi Suda, Shinji Mikami o el compositor Akira Yamaoka, el resultado es impredecible. ¿Queréis saber qué nos ha parecido?



PÁGINA 50

F.E.A.R. 3 nos ha puesto los pelos de punta. Podéis comprobarlo en nuestro completo análisis, si tenéis agallas.



PÁGINA 52

SOLATOROBO: Os presentamos a Red Savarin y su tripulación, protagonistas de un sorprendente juego de rol en DS.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

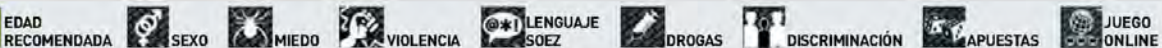
Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.


ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM


EDAD RECOMENDADA

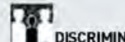

SEXO


MIEDO


VIOLENCIA

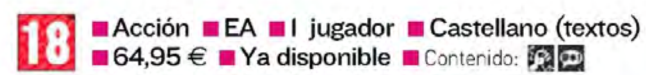

LENGUAJE SOEZ


DROGAS


DISCRIMINACIÓN

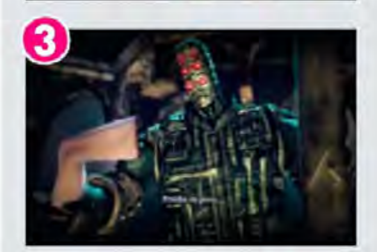

APUESTAS

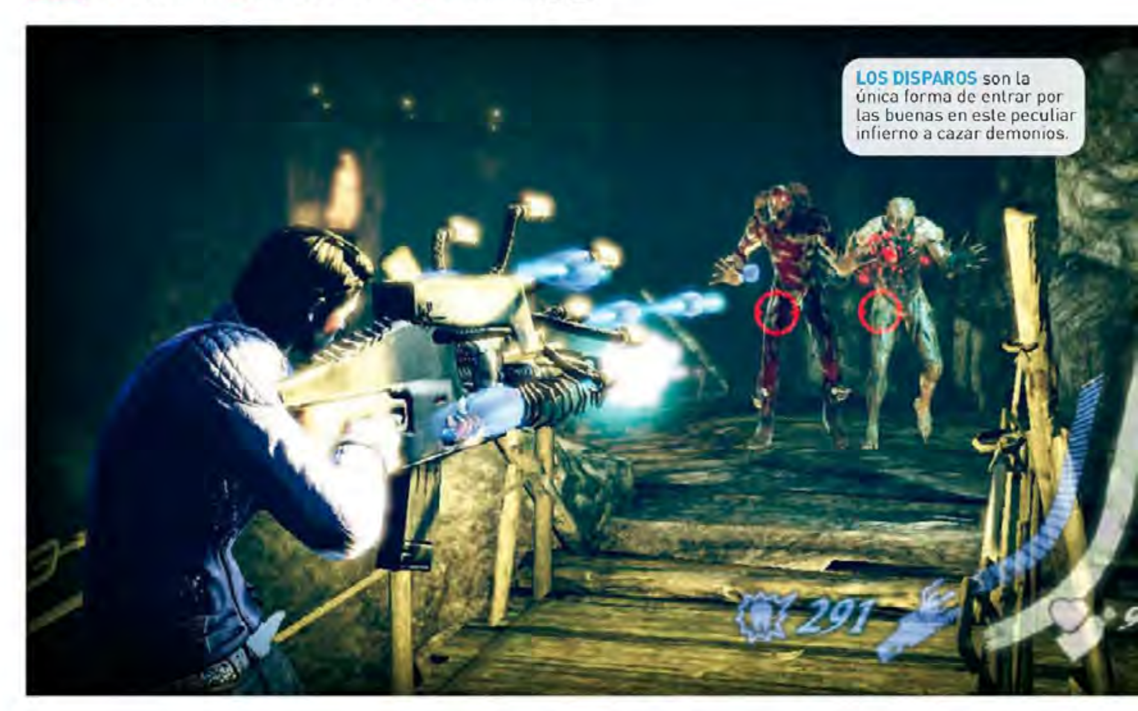

JUEGO ONLINE











LOS DISPAROS son la única forma de entrar por las buenas en este peculiar infierno a cazar demonios.

PASEO A LA LUZ DEL INFIERNO

García Hotspur, el protagonista, se ve obligado a embarcarse en un pequeño viaje por el infierno para recuperar a Paula, su amada compañera:

1. ACCIÓN EN TERCERA PERSONA. Hay que acabar con las decenas de demonios que nos salen al paso. Los tiros son constantes, pero no os engañéis, no se trata de un shooter que exija precisión milimétrica.

2. LA OSCURIDAD ES UN ENEMIGO MUY PELIGROSO. Cuando aparece, hay que utilizar los disparos de luz contra ciertos interruptores, ya que merma nuestra salud y nos impide derrotar a los enemigos.

3. FLEMING ES EL SEÑOR DE LAS TINIEBLAS. Al principio del juego rapta a Paula, cuyo espíritu no deja de perseguirnos y atormentarnos a lo largo de toda la aventura.

Averno de gatillo fácil

SHADOWS OF THE DAMNED

El infierno es más divertido de lo que se dice, ¡siempre que tengamos balas para descerrajar a sus demoníacos inquilinos!

DOS GENIOS DE LOS VIDEOJUEGOS se han dado la mano para tender un nuevo camino hacia el infierno. Shinji Mikami y Goichi Suda, las cabezas pensantes de *Resident Evil* y *No More Heroes*, apuestan por un juego que rezuma acción, sangre y humor. El estilo es muy de "serie B", con un protagonista socarrón, García Hotspur, y un compañero de lo más estrambótico, una calavera parlante que le sirve de antorcha, pistola, ametralladora o escopeta.

Tenemos que abrirnos paso por el infierno a lo largo de 20 actos mientras desmembramos demonios a base de tiros. El control es dinámico y responde muy bien. No obstante, los niveles son bastante lineales y se echan en falta más tipos de armas. La Oscuridad es una de las claves, ya que cuando hace acto de presencia merma nuestra vitalidad y vuelve invencibles a los enemigos.

LA AMBIENTACIÓN DEL INFIERNO ES MUY PECULIAR. No faltan luces de neón, jardines o catacumbas. Por desgracia, se echa en falta un mayor grado de detalle, en especial en lo que respecta a la expresividad de nuestro protagonista. Al margen de los continuos

García y Paula

García Hotspur es un mexicano obsesionado con matar demonios. Ahora le toca adentrarse en el infierno para recuperar a su amada.



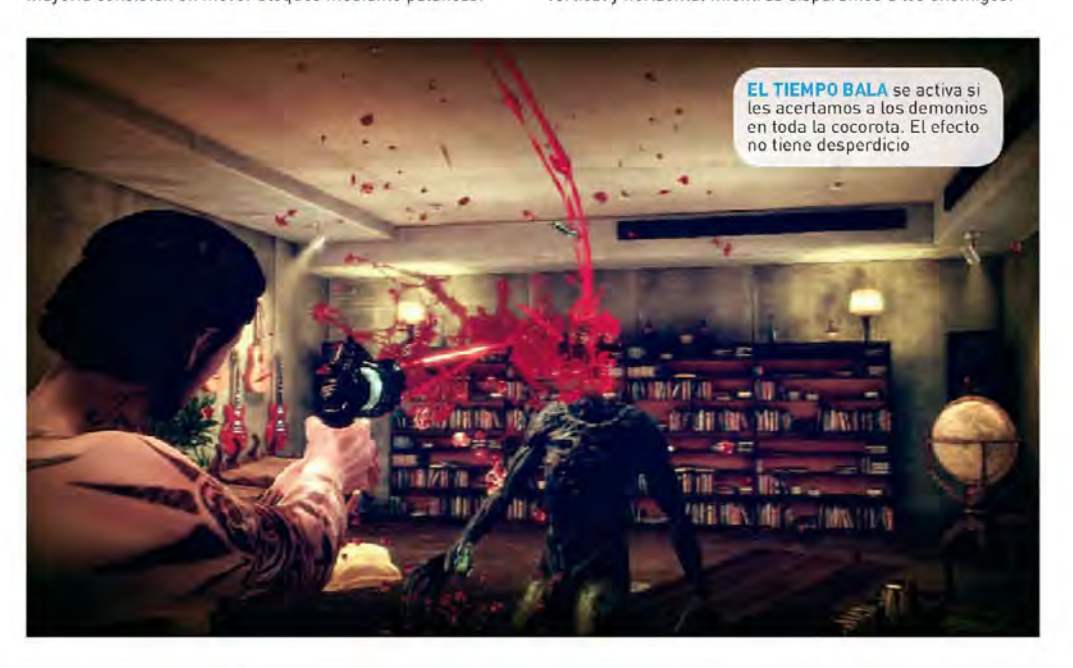




LOS PUZLES no abundan, pero aportan algo de variedad. La mayoría consisten en mover bloques mediante palancas.



HAY ZONAS EN 2D en las que solo hay que moverse en vertical y horizontal mientras disparamos a los enemigos.



EL TIEMPO BALA se activa si les acertamos a los demonios en toda la cocorota. El efecto no tiene desperdicio

Guardianes de la sombra

El infierno está plagado de demonios, pero hay unos cuantos que se llevan la palma. A lo largo del juego nos esperan nueve jefazos finales dispuestos a darnos matarile por haber osado invadir sus dominios. ¡Ay de ellos! No saben la tunda que les espera:



GEORGE se cruza en nuestro camino en un par de ocasiones. En la primera tiene forma humana, pero en la segunda, monta un caballo y alcanza un tamaño realmente descomunal.



LAS HERMANAS GRIM son las tres parcas: Maras, Kauline y Giltine. Armadas con guadañas, nos enfrentamos por separado a cada una de ellas, aunque su estilo de lucha es muy similar.

JOHNSON ES LA SIMPÁTICA CALAVERA que nos acompaña durante todo el recorrido (izquierda). Hace las veces de arma, de modo que puede convertirse en antorcha, en una pistola de luz, una ametralladora de dientes o incluso una escopeta que lanza cráneos (derecha).





combates, también hay algunos momentos de puzles y minijuegos (como disparar calaveras para jugar a los bolos o al pachinko), pero son poco frecuentes.

La música ha corrido a cargo de Akira Yamaoka, compositor de la saga *Silent Hill*, y no decepciona, aunque las voces están en inglés. Este descenso al inframundo es pura acción, pero podría haber dado más de sí, sabiendo quiénes han estado entre las bambalinas de su producción. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El control** es excelente. Podemos apuntar y movernos con una agilidad pasmosa.
- **El humor** que hay en los diálogos entre García Hotspur y la calavera Johnson.

Lo peor

- **La duración:** la aventura se completa en 10 horas y no invita a jugar una segunda vez.
- **No es el último grito en gráficos.** Se echa en falta algo más de detalle.

Alternativas

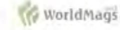
- **Resident Evil 5** tiene un estilo parecido, aunque menos frenético.
- **Dante's Inferno** es otra forma de dar un paseo por el inframundo.
- **Dead Space 2** cuenta con una ambientación mucho más terrorífica.

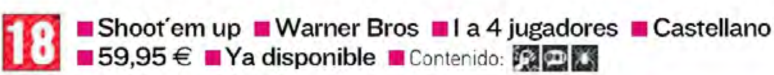
GRÁFICOS Nos gusta su estética, pero se echa en falta un mayor grado de detalle.	78
SONIDO El trabajo de Yamaoka es excelente, pero las voces no están dobladas.	83
DURACIÓN Dura 10 horas y encima no hay ningún tipo de opción multijugador.	65
DIVERSIÓN El ritmo es frenético. Acribillar demonios es una delicia.	85
PUNTUACIÓN FINAL	**81**

Valoración

Mikami y Suda 51 se han sacado de la chistera un juego repleto de acción y humor, con un buen control y, sobre todo, divertido. Lo malo es que se ve algo lastrado por su escasa duración y su limitado apartado técnico.

WorldMags



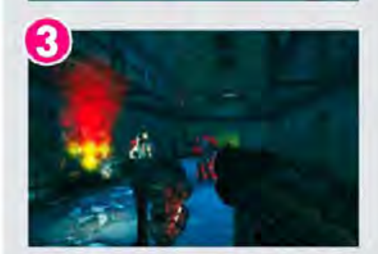




SOLDADOS y criaturas sobrenaturales se interponen entre nosotros y la peligrosa Alma Wade.







MULTIJUGADOR SOBRENATURAL

El modo online soporta cuatro jugadores simultáneos, en distintos modos cooperativos-competitivos. No hay "todos contra todos", pero sí podemos jugar la historia en cooperativo (online y a pantalla partida):

1. LAS CONTRACCIONES DE ALMA se convierten en oleadas de enemigos que tenemos que rechazar. También podemos mejorar nuestras defensas si nos arriesgamos y recogemos cajas que hay dispersas por el escenario.

2. ESTE MURO, inspirado en la película La Niebla, acaba automáticamente con los jugadores que se queden rezagados. Se trata de una carrera desesperada para salvar nuestras vidas.

3. EL REY DE LAS ALMAS será el jugador que más calaveras coleccione. Para ello tenemos que "poseer" a cualquier soldado enemigo y cargarnos a sus compañeros. Si nos quedamos sin vida o sin municiones, basta con cambiar de cuerpo.

Terror... ¿a lo conocido?

F.E.A.R. 3

Hace seis años, *F.E.A.R.* nos hizo temblar de miedo. Pero nos hemos hecho mayores, y estos trucos ya no resultan tan efectivos.

COMO OCURRE EN MUCHAS SAGAS DE TERROR, a este "shooter" se le están agotando las buenas ideas. Las zonas oscuras con rastros de sangre, los "fantasmas" de nuestros recuerdos, y la presencia de Alma (una niña con poderes sobrenaturales, ahora embarazada) ya no consiguen que nos tiemble el pulso. Y claro, en estas condiciones, atravesar los ocho niveles del modo historia, acompañando a Point Man (un miembro de las fuerzas especiales paranormales) es pan comido. Por si fuera poco, contamos con la ayuda del tiempo bala y con un sistema de mejoras que valora nuestra agresividad, táctica, aptitud y sensibilidad sobrenatural como si fueran logros.

Podemos jugar a solas o en cooperativo (online o a pantalla partida). Y después de superar cada nivel, repetirlo con Paxton Fettel, nuestro hermano y villano de las partes anteriores, aunque el desarrollo no cambia demasiado y puede resultar más fácil.

POR EL CONTRARIO, EL ONLINE ES MUY ORIGINAL y coherente con el tono oscuro del juego. En lugar de los típicos "todos contra todos", se han diseñado cinco modos para 4 jugadores en cooperativo-competitivo. Podemos atrincherarnos para superar oleadas de enemigos que acompañan a las contracciones de Alma (como los zombis de *Call of Duty*) o sobrevivir a una infección, que va acabando con nuestros compañeros. Aunque la

Point Man

Además de ser un miembro de las fuerzas especiales, se trata de un "hijo genético" de Alma Wade, y ha heredado algún poder.





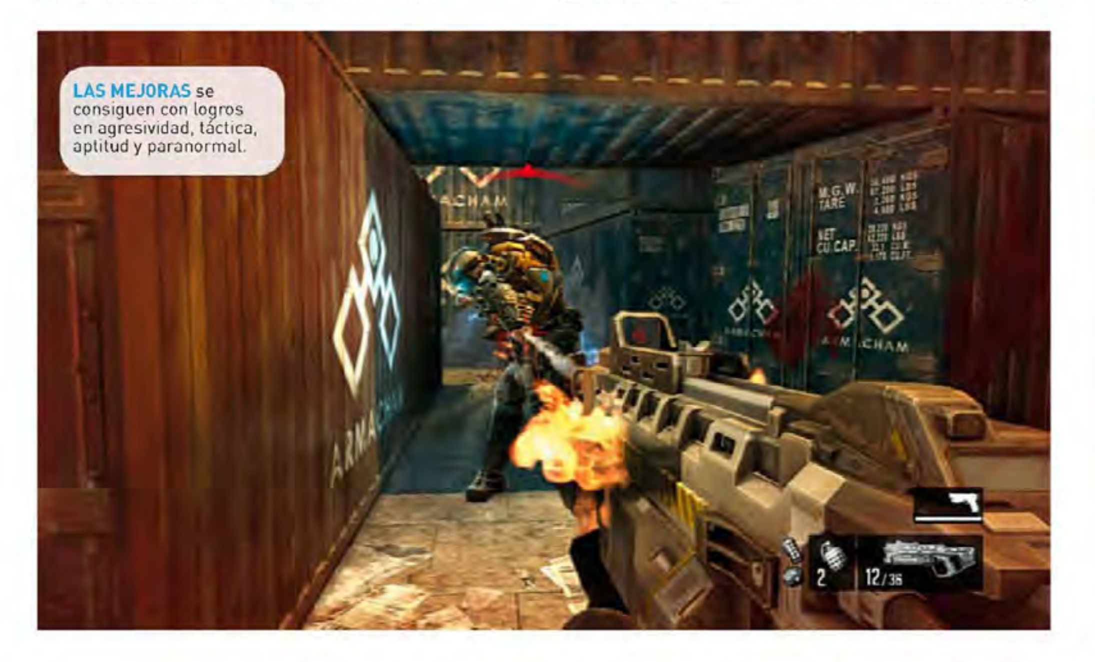




LA AMBIENTACIÓN está plagada de detalles "gore", a los que nos acostumbramos después de unos minutos.



PILOTAMOS DOS MODELOS DE MECHAS en momentos puntuales de la aventura. Son los únicos vehículos del juego.



LAS MEJORAS se consiguen con logros en agresividad, táctica, aptitud y paranormal.

El terror está en tu mente

Puede que los recursos que utiliza *F.E.A.R. 3* no sean nuevos, pero consiguen algunos momentos tensos, especialmente si jugamos con un buen equipo de sonido. Así vivimos el terror psicológico en primera persona:



LOS MONSTRUOS aparecen de repente y pueden darnos un susto. Muchos son producto de nuestra imaginación, y desaparecen. Pero no os confiéis, porque alguno es real...



ALMA está embarazada. De hecho, debemos llegar a ella antes de que dé a luz. Su aspecto es muy inquietante, y sus poderes son lo más terrorífico del juego.

CADA UNO DE LOS HERMANOS, Point Man y Paxton Fettel, posee un modo distinto de jugar. El primero maneja el típico arsenal (izquierda) mientras que Paxton, a la derecha, puede "poseer" enemigos, levantarlos en el aire o triturarlos gracias a sus poderes mentales.





opción que más nos ha gustado es el modo "Rey de las almas" en el que tenemos que "poseer" los cuerpos de los centinelas enemigos y coleccionar más espíritus que los demás jugadores.

Es una pena que tanto el modo historia como el multijugador sufran un apartado técnico justito, con enemigos que se repiten, escenarios sin personalidad y un desarrollo "plano". De hecho, los mejores momentos se han calcado de juegos anteriores. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El multijugador** es ingenioso y encaja con la ambientación sobrenatural.
- **Alma.** Pese a que tiene un papel secundario, protagoniza los mejores momentos.

Lo peor

- **Parece anticuado,** tanto el apartado técnico como el diseño de niveles.
- **El modo historia** es corto y hay zonas que parecen calcadas al juego anterior.

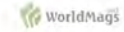
Alternativas

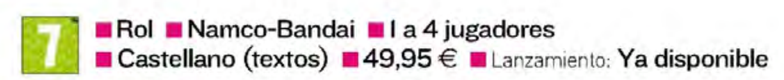
- **Bioshock** es un gran shooter con toques sobrenaturales y mucho suspense. La secuela tiene mutlijugador.
- **Silent Hill Homecoming** hace un buen uso del terror psicológico, aunque en tercera persona.

GRÁFICOS Escenarios sosos y enemigos repetitivos, con buenos efectos de luz.	79
SONIDO El doblaje es correcto, y los efectos de sonido consiguen dar algún susto.	83
DURACIÓN La historia dura 6 horas, pero repetimos con Paxton, y hay modo online.	80
DIVERSIÓN El desarrollo es "plano" sin momentos que den auténtico miedo.	75
PUNTUACIÓN FINAL	**78**

Valoración

Si los dos juegos anteriores ponían los pelos de punta, *F.E.A.R. 3* agota la fórmula. Es un "shooter" entretenido, con una buena ambientación, pero los recursos de terror están muy vistos, y los combates han quedado desfasados.

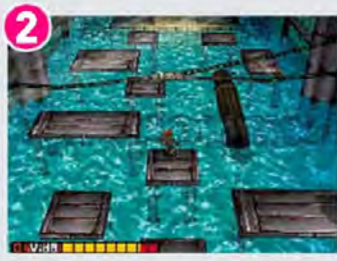



7
■ Rol ■ Namco-Bandai ■ 1 a 4 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible



RED, ELH Y CHOCOLAT se enfrentan a los Kurvaz en un viaje fantástico.







ROL SEGÚN LAS REGLAS

Solatorobo es un juego de rol clásico, con un sistema de niveles, peleas en tiempo real y un montón de misiones.

1. EXPLORAMOS en las 10 islas del País bucólico en busca de misiones que se ajusten a nuestro nivel de experiencia.

2. LAS MAZMORRAS son pequeñas. Apenas hay puzles, y las fases de exploración se terminan en cinco minutos.

3. LOS COMBATES también son sencillos. Se alternan con otras mecánicas de juego, como carreras, pesca o niveles de vuelo sobre nuestro robot.

Gran aventura en pequeñas dosis

SOLATOROBO RED THE HUNTER

Nuestro perro ni siquiera puede ir a por el periódico. Por suerte, conocemos a Red, un cazador "caninu" que es capaz de pilotar mechas y volar en una nave espacial.

■ LA PRIMERA IMPRESIÓN de *Solatorobo* no podía ser más convencional. Una genial secuencia de anime sirve para presentar a nuestro héroe, el cazador Red Savarin, a su hermana Chocolat y a los malos de turno... mientras combaten a bordo de una nave a punto de estrellarse. Pero la principal virtud del cartucho está en que, a partir de ese momento, empieza a incorporar nuevas mecánicas de juego, que acaparan nuestra atención durante casi 20 horas.

El juego está estructurado en pequeñas misiones (de cinco minutos) que consisten en explorar mazmorras, combatir a bordo de nuestro "mecha" y, más adelante, correr en competiciones tipo *Mario Kart* o pescar.

→ EL SISTEMA DE COMBATE ES MUY SENCILLO: en tiempo real machacamos el botón A para levantar a nuestros enemigos, y después los arrojamos al suelo para dañarlos. De hecho, es tan simple que podemos pasar el juego sin repetir más que un par de veces, contra algunos enemigos finales.

Red Savarin

El héroe del juego es un cazador de la raza "caninu", capaz de pilotar un mecha y transformarse en hombre.






CADA UNA DE LAS ISLAS que componen el país Bucólico tiene sus propias misiones, con distintos niveles.





EL SISTEMA DE COMBATE es muy sencillo, y se basa en realizar combos con un solo botón de ataque y salto.


NOS APEAMOS DE NUESTRO ROBOT para explorar los escenarios interiores, trepar por escaleras o nadar.

Una historia llena de magia

Además de contar con interminables textos (en castellano), el juego está narrado mediante vídeos:


LA DOBLE PANTALLA nos permite disfrutar "a lo grande" con secuencias en tiempo real.


LOS ANIMES están firmados por Madhouse, los de Death Note, y recuerdan el estilo de Miyazaki.

■ EL DESARROLLO INCORPORA POCO A POCO NUEVAS MECÁNICAS QUE NOS ENGANCHAN ■

HAY MINIJUEGOS Y MUCHOS OBJETOS coleccionables. Podemos participar en carreras aéreas (también en modo multijugador para cuatro), combatir, y personalizar, nuestro mecha o coleccionar fotografías ocultas.







La belleza de los escenarios, divididos en diez islas flotantes, recuerda bastante a las primeras producciones del estudio Ghibli, como El castillo en el cielo, y la banda sonora también es excelente. Además, hay muchos elementos coleccionables, misiones descargables, y podemos retar a tres amigos más en las carreras del modo multijugador local. Un montón de alicientes que terminan por sumergirnos en una emocionante aventura. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Incorpora minijuegos** a medida que avanzamos, y se vuelve más interesante.

■ **Los diseños** de islas y personajes son una pasada, al igual que las secuencias.

Lo peor

■ **Tarda en arrancar.** Las primeras misiones son flojas y el argumento, convencional.

■ **Los combates** son demasiado sencillos. Apenas sufrimos con los jefes finales.

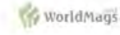
Alternativas

• **Zelda Phantom Hourglass** y **Spirit Tracks** son dos grandes aventuras de aspecto animado.
• **Kingdom Hearts** es una obra maestra, que recupera los mejores personajes de Disney y Square-Enix.

■ **GRÁFICOS** Recuerdan a las películas de Ghibli, y aprovechan las dos pantallas.	85
■ **SONIDO** Una gran banda sonora, rematada por voces en versión original.	80
■ **DURACIÓN** Ronda las 20 horas, y cuenta con un sencillo multijugador para 4.	87
■ **DIVERSIÓN** Empieza suave, pero la segunda mitad del juego es muy intensa.	81
PUNTUACIÓN FINAL	**82**

Valoración

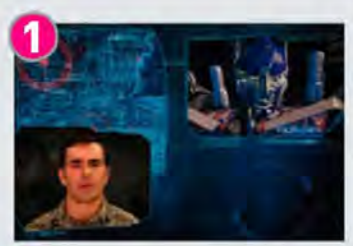
Aunque muchos no lo recordarán, se trata de una secuela de *Tail Concerto* (PSOne, 1.999) que nos ha gustado por su estupendo diseño de estilo manga y por un argumento y desarrollo que empieza lento, pero gana en intensidad.


WorldMags





12 ■ Acción ■ Activision ■ 1 a 10 jugadores ■ Castellano ■ 70,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:





YO NO TE PIDO LA LUNA...

...pero sí algo de "chicha". Para que no todo parezca repetitivo, hay algunos momentos especiales que le dan vidilla al asunto:

1. LAS ESCENAS DE VÍDEO entre niveles, nos cuentan el maléfico plan de Megatrón para usar a Shockwave. Mezclan CGs de los robots con imágenes reales de actores desconocidos. Los diálogos parecen escritos por el becario de Activision, pero por lo menos han construido una historia distinta para los juegos.

2. LOS JEFES FINALES son bastante más duros que el resto del juego, pero al final se trata de encontrar algún lugar para cubrirse y la rutina de ataque del "malote". A veces somos Autobots contra Decepticons o al revés.

3. EL MULTIJUGADOR incluye Deathmatch normal o por equipos y un modo Conquista. No es demasiado, pero tiene un sistema de subida de clases y mejora a lo *Call of Duty*. Es interesante al principio, si bien queda feo que se reciclen los niveles de la campaña.



OPTIMUS PRIME y sus Autobots han de detener el nuevo plan de Megatron. Aquí jugamos con ambos bandos.




PODEMOS SER VEHÍCULO o robot con pulsar un botón. En modo vehículo es más fácil moverse y como robots podemos atacar de cerca y pulsar interruptores.

Oscuro, casi negro

TRANSFORMERS EL LADO OSCURO DE LA LUNA

Inicializando juego. Cargando rutina: disparar a oleadas de enemigos en cada nivel. Repetir rutina. Repetir rutina...

■ **COMO SI UN ROBOT LO HUBIERA DISEÑADO,** este juego parece hecho a base de plantillas: tenemos una historia genérica que conecta con el inicio del tercer film; un desarrollo basado en atacar a los repetitivos enemigos a lo largo de escenarios "pasillescos" (ambientados en una zona urbana, un templo maya o una región extraterrestre, por ejemplo); y un apartado técnico que se conforma con mostrar unos protagonistas reconocibles en niveles que resultan bastante sosos. También hay diálogos en castellano, si bien no cuentan con las voces de la película.

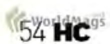
→ HAY PEQUEÑOS ALICIENTES PARA LOS FANS de la franquicia. En cada uno de los siete niveles controlamos a un robot distinto (cada uno con sus habilidades especiales, como disparar con una ametralladora pesada o volverse invisible) y podemos transformarnos en vehículos cuando queramos para avanzar más rápido. Lo curioso es que en ese estado también podemos disparar y resulta mucho más efectivo que hacerlo en forma de robots. Al final queda un título excesivamente corto (la campaña dura un poco más de cinco horas) y demasiado orientado al tiroteo por el tiroteo... lo cual, seguramente, tendrá su público, por supuesto. 

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	67
■ SONIDO	70
■ DURACIÓN	69
■ DIVERSIÓN	66

Valoración Se notan las prisas para lanzar el juego. No es que sea malo, pero es demasiado genérico. Títulos como este los hay a patadas... y duran más.

PUNTUACIÓN FINAL 67



CONCURSO TRANSFORMERS

Transformes. El lado Oscuro de la luna ¡Ya en cines!

Shia LaBeouf vuelve como Sam Witwicky en Transformers: El lado oscuro de la Luna. Un acontecimiento misterioso ha ocurrido en la Tierra y amenaza con provocar una guerra tan grande que ni los propios Transformers serán capaces de salvar la Tierra.

ÚLTIMA BATALLA EN LA TIERRA

TRANSFORMERS

EL LADO OSCURO DE LA LUNA

29 DE JUNIO EN 3D

TAMBIÉN EN 2D E IMAX 3D



PARTICIPAR ES MUY FÁCIL, envía un mensaje de texto al 27363 desde tu móvil poniendo:

TRANHC239 (espacio) una palabra que defina nuestra revista (espacio) tus datos personales

Ej.: TRANHC239 (espacio) indispensable (espacio) pacoruiz c/lopez4 badajoz

Coste SMS: 1,42€ (IVA incl.) Delicom SL
tel 902051286 www.delicomsl.com.
C/ Velazquez 157, 1ª planta. 28002, Madrid
Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.
Promoción válida del 22 de julio al 21 de agosto de 2011

BASES DEL CONCURSO

• **1** Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido. • **2** Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange. • **3** Los premios no serán canjeables por dinero. • **4** No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • **5** El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en España. • **6** Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo. • **7** Fecha límite para entrar en sorteo: 21 de agosto de 2011

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales







¿QUÉ OS VAIS A ENCONTRAR?

Entre los 12 minijuegos hay de todo y lo cierto es que se saca un espectacular partido al mando de Wii. No así a su función Motion Plus.

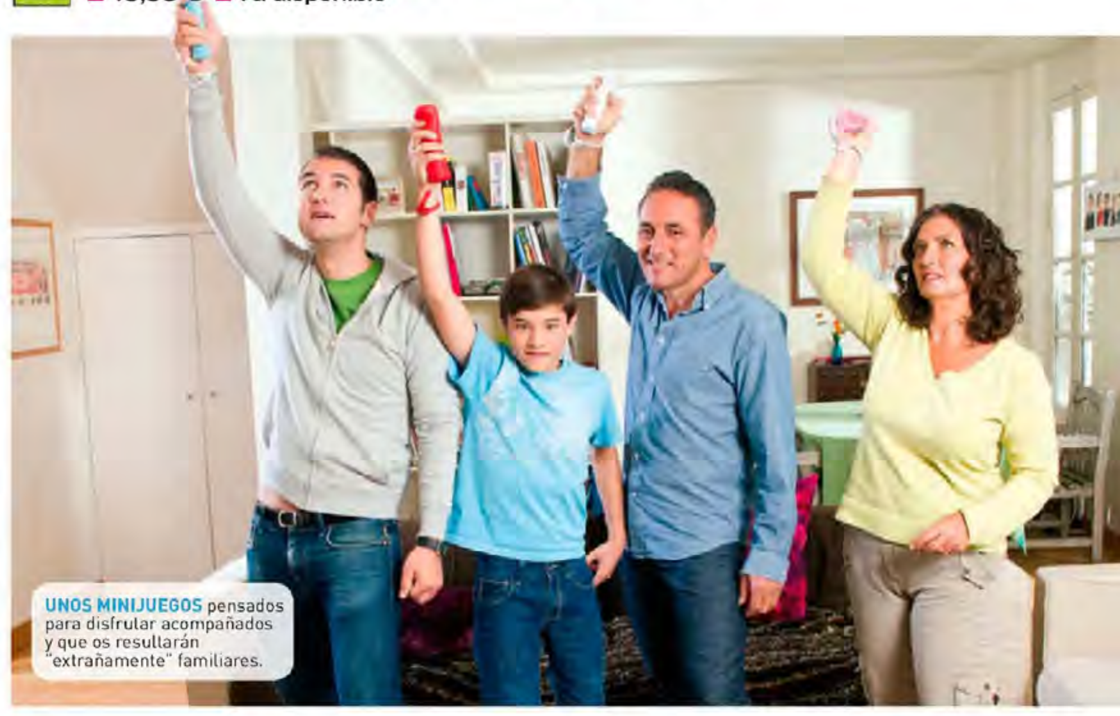
1. LO PRINCIPAL es que se pone a prueba nuestra habilidad de una u otra manera. Bien teniendo que mantener el equilibrio en un cucurucho gigante de helado, bien girando el mando como si fuera una polea para poder ascender a un submarinista.

2. ALGO ORIGINAL es que en un par de minijuegos (Mansión Fantasmal y Tiros por Doquier) los "enemigos" se salen de la pantalla y hemos de mover el mando alrededor de nuestro cuerpo para girar la cámara o encontrarlos con el altavoz.

3. EL MULTIJUGADOR es el modo para el que se ha creado este juego. Cuando más gente participe (hasta un máximo de cuatro), mejor lo pasaréis. Si sois lobos solitarios no os durará más de dos horas.



■ Minijuegos ■ Nintendo ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 49,95 € ■ Ya disponible



UNOS MINIJUEGOS pensados para disfrutar acompañados y que os resultarán "extrañamente" familiares.

La familia y uno más

Wii PLAY MOTION

Doce minijuegos que no innovan, montones de Miis haciendo de las suyas y una fórmula más que recurrente. Por eso mismo será un éxito.



■ **EL PRIMER Wii PLAY** fue uno de los mayores súper ventas de la consola blanca de Nintendo y la Gran N ha intentado repetir la fórmula en multitud de ocasiones con el objetivo de seguir cosechando éxitos. Sin embargo, y salvo honrosas excepciones como *Wii Party*, la cosa ha ido perdiendo chispa a medida que iban apareciendo títulos. En el caso de *Wii Play Motion*, la sensación que se tiene nada más arrancar el primer minijuego es que esto ya lo has visto antes: un montón de Miis poniendo a prueba su puntería, equilibrio o agilidad con el mando. Y lo cierto es que, a pesar de haber pasado cuatro años, la impresión de tener repetidos los minijuegos es grande, aunque por fuera sí que parezcan pruebas nuevas.

➔ **HAY 12 MINIJUEGOS,** como por ejemplo cazar fantasmas que desaparecen de la pantalla, jugar a la rana con unas piedras o el famoso machaca-topos. Algunos divertidos y todos con sus respectivos niveles de dificultad y varias modalidades del tipo competición, cooperación o supervivencia que se desbloquean al superar los primeros niveles. Evidentemente, su

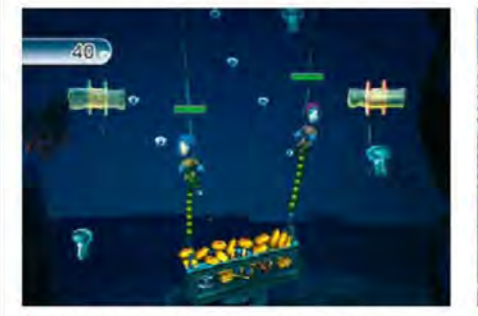
El Wiimote

Es el verdadero protagonista gracias a las mil maneras de manejarlo que vamos a encontrar. Curiosamente se usa poco el Motion Plus...



JUEGOS DE HABILIDAD

Dentro de esta división hemos incluido los minijuegos que ponen a prueba nuestra precisión, equilibrio, rapidez... En definitiva nuestro buen hacer con el Wiimote. Son Mii Pose Plus, Misión Espacial, Helado Apilado, Tesoro Marino, Bolancín y Parquelástico. Hacen un buen uso de las posibilidades del mando, pero no requieren ningún esfuerzo físico, así que los podréis jugar tranquilamente sentados.



TESORO MARINO. Nos propone rescatar un tesoro usando el mando como si fuera una polea.



HELADO APILADO. Con el mando en vertical, hemos de mantener muy bien el equilibrio.



BOLANCÍN. Es sin duda el que más prueba nuestra habilidad. Puede llegar a ser muy complicado.

JUEGOS DE AGILIDAD

Aunque hemos agrupado estos minijuegos bajo el paraguas "Agilidad", no penséis que os espera un esfuerzo titánico para superarlos. Tranquilos, simplemente son pruebas que requieren algo más de movimiento y que, en ocasiones, sí os pueden hacer sudar un poco más, como sería el caso de Guardahuertos. El resto son Vuelo Paragüero, Mansión Fantasmal, Tiros por doquier o A Ras de Agua. Quizás sean los menos indicados para jugar en multijugador aunque algunos, como Mansión Fantasmal o Guardahuertos tienen su gracia en compañía.







MANSIÓN FANTASMAL. A cazar fantasmas usando el oído y el vibrador del mando.



GUARDAHUERTOS. Es el machacatopos de toda la vida, pero con algo más de gracia.

desarrollo se orienta a disfrutar en compañía y es la única manera en que conseguiréis pasarlo bien, porque algunas pruebas consiguen "picar" bastante. En el modo individual el nivel de dificultad va en aumento, pero sin llegar nunca a cotas significativas.

Como aliciente el juego viene con un Wiimote rojo (bastante bonito, por cierto) con Motion Plus incorporado. Algo curioso, ya que pocos de los minijuegos requieren de esta función. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El mando** rojo que viene con el juego, que además es muy bonito.
- **Algunos juegos** son entretenidos y os pueden llegar a enganchar.

Lo peor

- **No innova** nada con respecto al primer *Wii Play*, que apareció hace cuatro años.
- **Es corto** incluso para el multijugador. Individualmente no pasa de las 3 horas.

Alternativas

- **Wii Sports Resort,** que además también viene con un mando de regalo.
- **Wii Party** es más entretenido que este, porque algunos de sus juegos son realmente originales. Y encima está a buen precio.

GRÁFICOS Los típicos Miis en escenarios coloristas y "cartoonianos".	68
SONIDO Músicas más que discretas y algún efecto interesante.	60
DURACIÓN El multi alarga su vida, pero faltan más pruebas y dificultad.	70
DIVERSIÓN No ofrece nada nuevo, pero entretiene si se juega en compañía.	71
PUNTUACIÓN FINAL	**70**

Valoración

Nintendo ha querido exprimir demasiado la gallina de los huevos de oro y al final ha terminado por dar a luz un juego repetitivo, con muy poca "chicha" y que es el hermano gemelo del que apareció hace ya cuatro años.



PS3 - Xbox 360 - Wii
GREEN LANTERN
RISE OF THE MANHUNTERS

12 ■ Acción ■ Warner
■ 1 - 2 Jugadores ■ Castellano ■ 50,95 €

EL LINTERNA VERDE HAL JORDAN debe frenar el avance de los Manhunters con la ayuda de su anillo de poder, capaz de generar armas como un martillo, una ametralladora, un bate de béisbol o un puño gigantesco. El sistema de combos responde muy bien a la hora de hacer frente a las hordas de enemigos, a lo que se añade la posibilidad de comprar nuevos poderes y habilidades para el anillo con los puntos de voluntad que obtenemos. Además, la aventura se puede jugar en cooperativo con un segundo jugador. Lo malo es que el juego cuenta con una cámara nefasta: casi siempre está fija, de modo que, a menudo, vemos al personaje excesivamente alejado. Hay también niveles de vuelo que dan algo de variedad entre tanto mamporro, pero no son nada del otro mundo.





EL ANILLO DE PODER se mejora con nuevas habilidades a medida que avanza la aventura.

Valoración El control, aun siendo algo "machacabotones", es bueno, aunque se hace repetitivo y la cámara es un fastidio. **70**

PS3 - Xbox 360 - Wii | CARS 2

7 ■ Velocidad ■ Disney
■ 1 - 4 Jugadores ■ Castellano ■ 54,95 €



RAYO MCQUEEN Y SUS AMIGOS protagonizan este juego de carreras, que nos lleva por circuitos de todo el mundo (Italia, Londres, Tokio). Los eventos de velocidad se combinan con otros al estilo *Mario Kart*, en los que hay que usar armas como misiles, ametralladoras o bidones de aceite para fastidiar a los rivales. El control es muy arcade, pero tiene su encanto, ya que para lograr turbos hay que dar saltos, derrapar, hacer piruetas en el aire, ir marcha atrás, a dos ruedas... Pese a su aparente aspecto infantil, es un juego de carreras desenfadado y francamente divertido.

Valoración Sin ser ningún prodigio técnico, las carreras son muy divertidas. Una opción ideal para los más pequeños. **76**

PSP | WILLIAMS PINBALL CLASSICS

3 ■ Varios ■ System 3 ■ 1 - 4 Jugadores
■ Castellano (textos) ■ 39,99 €

DOS "FLIPPERS" Y UNA BOLA son ingredientes suficientes para pasar un buen rato en las 10 mesas de pinball que se incluyen. Resulta tan adictivo como las clásicas máquinas recreativas y permite el multijugador sin necesidad de tener 2 UMD.



Valoración Es el pinball de toda la vida, una buena opción para echarse unas partiditas rápidas y picarse con las puntuaciones. **74**

Nintendo DS | CAPITÁN AMÉRICA

12 ■ Aventura ■ Sega ■ 1 Jugador
■ Castellano (textos) ■ 39,95 €

EL CAPITÁN DE CÓMIC MÁS FAMOSO llena de saltos las pantallas de DS, con una perspectiva en 2D que recuerda a la era de los 8 y 16 bits. A las plataformas se les une un toque de beat'em up un tanto limitado, a pesar de que podemos mejorar los poderes.



Valoración Es bastante flojo en su conjunto, aunque su estilo de plataformas en 2D no le sienta del todo mal al Capitán. **67**

DS | ONE PIECE GIGANT BATTLE!

12 ■ Acción ■ Namco-Bandai ■ 1-4 Jugadores ■ Inglés ■ 40,95 €



TODOS LOS HÉROES del divertidísimo manga One Piece se reúnen en este juego, que alterna combates de hasta 4 luchadores (muy del estilo *Smash Bros*) y diferentes pruebas de habilidad. Incluye rutas alternativas y personalización de luchadores.

Valoración Usar "sprites" y la fidelidad al anime molan. Las animaciones son poco fluidas, los diálogos pesados. Falta Wi-Fi. **69**

DS | CARS 2

3 ■ Velocidad ■ Disney ■ 1 - 4 Jugadores ■ Castellano ■ 40,95 €



LA NUEVA PELI DE PIXAR se ajusta a DS para ofrecernos carreras clásicas y "fases de espionaje" en las que hay que recoger objetos o evitar a los coches enemigos. El control es bastante limitado y no tiene el "toque *Mario Kart*" de las versiones mayores.

Valoración Ni el control ni el aspecto gráfico son gran cosa, aunque, para los más pequeños, tiene el encanto de la película. **66**

PS3 - Xbox 360 | CAPITÁN AMÉRICA SUPERSOLDADO

16 ■ Aventura ■ Sega ■ 1 Jugador ■ Castellano ■ 59,90 €



EN PLENA II GUERRA MUNDIAL, el Capitán América ha de enfrentarse a enemigos como Cráneo Rojo, Madame Hydra o el barón Von Strucker. La aventura combina principalmente combates con algo de exploración y saltos, a lo largo de 18 capítulos. A nivel técnico, el juego es bastante pobre, y algo parecido sucede con el control, que resulta demasiado mecánico, sin excesivas posibilidades para combinar ataques. Es otro claro ejemplo de cómo aprovechar la licencia de una película para hacer una adaptación de medio pelo. Y el doblaje es un auténtico horror.

Valoración El Capitán América no da la talla en esta mediocre adaptación del universo del personaje Marvel. **65**

PS3 - Xbox 360
LE TOUR DE FRANCE

3 ■ Deportivo ■ Focus Home Interactive ■ 1 Jugador ■ Castellano (textos) ■ 49,95 €







CONTADOR Y SCHLECK también se pelean por el Tour en nuestra consola.



LAS ETAPAS van desde las típicas en llano o montaña hasta la crono por equipos.

GESTIONAR CARRERAS CICLISTAS es la propuesta de este juego, que cuenta con la licencia del Tour de Francia 2011 en lo que se refiere a equipos, ciclistas y etapas, con puertos míticos como el Galibier, Luz Ardiden, Plateau de Beille o Alpe d'Huez. Los distintos tipos de etapa (llana, contrarreloj, montaña) y todo lo que rodea al ciclismo (pinganillos, abanicos generados por el viento, relevos) está muy bien reflejado, pero el control es muy limitado. Más que manejar al corredor, lo que hacemos es darle órdenes, como la de aumentar o reducir el ritmo, así como moverle de un lado a otro de la calzada. Todo va muy a trompicones, nada que ver con cualquier juego de velocidad que se os ocurra. Algunas partes de las etapas se cubren automáticamente, pero, aun así, cada jornada dura demasiado.

Valoración La licencia es su punto fuerte, pero, más que un juego de carreras, es un juego de estrategia muy lento y cansino. **69**

WorldMags



NUESTRO HÉROE tiene una barra de energía que hemos de cuidar, a la vez que buscamos los "power-ups" que van apareciendo.





CADA NIVEL tiene un objetivo distinto, aunque siempre encontramos miríadas de aliens a los que exterminar y trozos de cristal para recolectar. En modo cooperativo el ritmo se vuelve todavía más alocado... ¡y divertido!



PS3 | 7 ■ Acción ■ PomPom Games ■ 1 ó 2 jugadores ■ Inglés ■ 6,49 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

ALIEN ZOMBIE MEGADEATH

¿Qué es más peligroso que un alien o un zombi? ¡Un alien zombi! Por suerte tenemos armas, reflejos y cachondeo para vencerlos.

■ **EL ESPACIO ESTÁ LLENO DE "MARCIANITOS" ZOMBIS** y a nosotros nos toca darles matarile embutidos en un traje espacial. Al estilo de las viejas máquinas recreativas, tenemos que saltar de plataforma en plataforma (dentro de un escenario fijo) mientras disparamos a las oleadas de aliens que vienen hacia nosotros. Con el stick izquierdo controlamos a nuestro "Rambo astronauta", mientras que con el derecho dirigimos nuestros disparos. Hay 20 tipos de zombis, pero nosotros podemos recoger toda clase de power-ups para devastar todo lo que encontremos.

→ **HAY 70 NIVELES** para superar y en cada uno el objetivo es distinto: esquivar a los enemigos, acabar con todos los que aparezcan, desactivar una bomba, derrotar a los enormes jefes finales o... ¡rescatar bebés espaciales! Además, hay un modo supervivencia y un cooperativo online, además de extras ocultos (más trajes espaciales, OVNIs)... Parece mentira que con un desarrollo tan aparentemente simple pueda llegar a ser tan variado y dinámico. Vale, los gráficos son enormemente simples (en parte, ahí está la gracia), pero no vais a tener tiempo de reparar en ellos, gracias al humor surrealista y al frenético ritmo que caracterizan a cada partida. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	59
■ SONIDO	57
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	86

Valoración Sencillo por fuera, pero irresistible por dentro. Quizá sus gráficos no impresionen, pero engancha más a cada nivel que superamos.

PUNTUACIÓN FINAL 85

WorldMags

Wii | ANIMA: ARK OF SINNERS

3 ■ Plataformas / Acción ■ Anima Game Studio ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 1000 WP

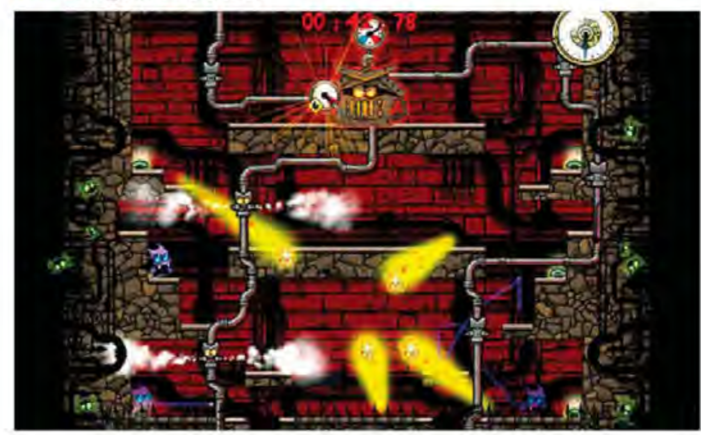


ESTA AVENTURA "MADE IN SPAIN" toma los cimientos de sagas veteranas como *Castlevania* (mezcla de plataformas, exploración y acción en dos dimensiones) y los aplica a una historia oscura, en la que la bella Celia ha de abrirse paso a espadazos entre el reino de las sombras. Tenemos que atravesar 21 niveles (con algún que otro encuentro con jefes finales) y aprender a dominar las numerosas combinaciones de golpes que puede usar la heroína. La historia se basa en el juego de rol Anima: Beyond Fantasy creado por Carlos García e incluye escenas animadas a cargo del dibujante Wen Yu Li.

Valoración Sobre el papel pinta bien, pero el desarrollo es plano y la cámara tan alejada quita fuerza a la experiencia. **70**

Xbox 360 | THE ADVENTURES OF SHUGGY

12 ■ Plataformas ■ Smudget Cat ■ 1-2 jugadores ■ Inglés ■ 800 ₵



EL PEQUEÑAJO SHUGGY ha heredado una tétrica mansión y, cuando llega allí, descubre que está llena de fenómenos paranormales. Tendrá que recuperar las gemas desperdigadas en los 100 niveles mientras esquiva a los espectros. Poco a poco va adquiriendo nuevos poderes que le ayudan a avanzar. El desarrollo se parece mucho a lo que ofrecen *Braid* o *P.D. Winterbothom*: mezcla de plataformas y puzles basados en el tiempo, toques de humor... ¡y una música pegadiza!

Valoración Tiene momentos muy originales y los retos consiguen picar, pero el control es un poco impreciso. **83**



PlayStation 3 - PSP
PARASITE EVE II

3 ■ Aventura ■ Square-Enix ■ 1 Jugador ■ Castellano ■ 4,99 €

AYA BREA VOLVIÓ A LA ACCIÓN en este juego aparecido para PlayStation hace ya 11 años (el primero en llegar a España), el cual seguía la estela del "survival horror" tan de moda en la época. Siguiendo los cánones del género, hemos de buscar montones de objetos, resolver puzles y usar nuestra "pipa" contra los monstruosos enemigos que nos encontramos. Los momentos de acción tienen personalidad propia, pues a medida que avanzamos adquirimos poderes especiales que nos permiten lanzar ataques elementales a los malos. La aventura dura unas quince horas y está salpicada por algunas escenas de video pre-renderizado.

Valoración Los toques roleros quitan algo de gracia a la acción, pero la historia y los puzzles son bastante interesantes. **83**

3DS | KIRBY'S DREAM LAND

3 ■ Plataformas ■ Nintendo ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 4,99 €



EL PRIMER JUEGO DE KIRBY salió en Game Boy hace 19 años, pero sigue siendo un clasicazo de las plataformas. Manejando a nuestro rosado coleguita, hemos de saltar, planear y succionar para dar al traste con los planes del rey Dedede. Por el camino encontramos sencillitos jefes finales. De hecho, ese es su principal problema: resulta demasiado facilón. Pero por su comodísima jugabilidad (¡y su pegadiza música!) seguro que vuelve a poneros una sonrisa en la cara.

Valoración Se hace corto para los tiempos que corren, pero el control es muy bueno y la ambientación muy simpática. **80**


WorldMags



PHELPS tendrá que ponerse muy duro en este caso. Y es que se enfrenta al corazón de la mafia angelina...

EPISODIO

L.A. NOIRE
PS3-Xbox 360 | Precio: 320 / 3,99 €

Un montón de hierba

EL NUEVO CASO de antivicio nos lleva a desarticular una enorme red de tráfico de marihuana. El chivatazo de un informante lleva a Phelps y a Roy Earle a la sede Parnell Soup y de ahí a la boca del lobo, donde un tiroteo inesperado los llevará a enfrentarse a una de las mafias más grandes que operan en la ciudad. De nuevo nos tocará investigar cadáveres y participar en intensos tiroteos. Resulta tan atractivo como el resto del juego, aunque por ese precio habríamos agradecido algo más de duración.

VALORACIÓN ★★★★☆



EPISODIOS



RED FACTION ARMAGEDDON
Xbox 360
Precio: 400 - 108 KB

Pack del modo Ruina

LA GRACIA DEL JUEGO está en destruir y eso es lo que haréis en este nuevo modo. Cargaos todo lo que podáis en el menor tiempo posible y acumulad combos para liberar escenarios.

VALORACIÓN ★★★☆☆

EPISODIO



SSFIV ARCADE EDITION
PS3-Xbox 360 | 3,99 € / 320

Pack Desafío Arcade

LOS 4 NUEVOS LUCHADORES ya tienen su primer pack de vestuario alternativo. Aquí encontráis un traje nuevo para Evil Ryu, Oni, Jin y Yung. Una vez más, nos parece caro para lo que ofrece, pero si sois "frikis" de esto...

VALORACIÓN ★☆☆☆☆

MAPAS



CRYSIS 2
PS3-Xbox 360 | 7,99 € / 800

Decimation

CINCO MAPAS MÁS para explorar en modo multijugador es la nueva oferta de Crytek, que se complementa con dos armas extra: el rifle de asalto FY71 (a los que hayan jugado el primer *Crysis* les sonará) y la siempre práctica granada de humo.

VALORACIÓN ★★★★☆

PERSONAJE



MORTAL KOMBAT
PS3 - Xbox 360 | 3,95 € / 400

Kenshi

EL LUCHADOR CIEGO que apareció por primera vez en *Deadly Alliance* regresa ahora al nuevo *Mortal Kombat*. Armado con su katana, es capaz de lanzar potentes ataques espirituales a distancia y de cortar al más pintado. No os perdáis su segundo Fatality...

VALORACIÓN ★★★☆☆

MAPAS



CALL OF DUTY BLACK OPS
Xbox 360 | 1200 - 724 Mb.

Annihilation

CINCO ZONAS MÁS para Xbox 360 (pronto llegarán a PS3) se reúnen en este pack. Son cuatro originales niveles multijugador (nos encanta el campo de golf) y otro más para zombis, que se disfrutan mucho, pero... ¡madre mía, a qué precio salen!

VALORACIÓN ★★★☆☆



DEMOS

DUNGEON SIEGE III

Este adelanto para PS3 y Xbox 360 permite echar unas partidillas tanto en la campaña para un jugador como en el cooperativo local a dobles. Eso sí, de los cuatro personajes que hay en el juego final (tenéis el análisis correspondiente en la sección de novedades del número pasado), aquí solo podemos seleccionar a dos. Por cierto, tened en cuenta que la demo ocupa en el disco duro 1,21 GB "del ala". ¡No os quedéis cortos!





HALF-MINUTE HERO

Las primeras quests de este frenético juego para Xbox 360 son una buena muestra de lo que nos espera en las decenas de "juegos de rol express" que se reúnen aquí. Podéis crear a vuestro héroe e intentar acabar con el señor del mal... ¡Rápido, solo hay 30 segundos!

HOMEFRONT

La demo multijugador para PS3 ha tardado un poquito en llegar, pero al fin está aquí. Permite hasta 32 jugadores participar simultáneamente y entrar en los modos Ground Control y Battle Commander. A ver si estas partidas os convencen como a nosotros.

MULTIMEDIA



RISE OF NIGHTMARES

Por fin se ven imágenes del próximo candidato al trono del terror en Xbox 360. El Trailer de Bienvenida muestra alguno de los enfrentamientos que sufriremos. Aún queda ver como se jugará con Kinect...



MARIO KART 3DS

Las carreras más coloridas tendrán muchas novedades en 3DS, y podemos descubrirlas en el tráiler 3D que ya está descargable. También hay trailers de *Starfox 64, Luigi´s Mansion, Animal Crossing...*



SONIC, 20 ANIVERSARIO

3 temas de escritorio nuevos se ofrecen de forma gratuita en la Store de PS3, para celebrar el 20º aniversario de Sonic con sonidos típicos de la saga e ilustraciones especiales. Eso sí, no son dinámicos.



DEAD ISLAND

Inside Xbox presenta un vídeo en el que podremos ver en detalle los oficios que podremos usar en el juego, así como un repaso a la extensión que tendrá la isla. Seguro que así os hacéis una mejor idea del juego.

NOTICIAS

RECUERDOS DEL VIEJO MUNDO



Fallout New Vegas recibe un nuevo capítulo llamado *Old World Blues*, en el que viajamos a un extraño complejo científico donde se experimenta con la robótica. En el momento de escribir estas líneas aún no estaba disponible para su análisis, pero para cuando las leáis sí estará a la venta.

REFRÉSCATE CON LA TIENDA ARCADE

Microsoft ha hecho pública la lista de juegos que pondrá en el Bazar dentro de su campaña Summer of Arcade. Para cuando leáis estas líneas ya estará *Bastion* y pronto llegarán *From Dust* (27 de julio), *Insanely Twisted Shadow Planet* (3 de agosto), *Fruit Ninja Kinect* (10 de agosto) y *Toy Soldiers: Cold War* (17 de agosto).

3DS YA OFRECE VIDEOS

La aplicación Nintendo Video y se puede descargar desde la tienda de 3DS. Desde ella se ofrecen vídeos tanto en 2D como en 3D. Por ahora, se ofrece la serie Oscar´s Oasis y el tutorial para magos Magic Tricks. ¡Pronto habrá más!

PS3, EN EL LIMBO

El sorprendente juego de Xbox 360 *Limbo* por fin ha llegado a PlayStation 3. Es un título verdaderamente extraño, pero a la vez, es una de las experiencias más emocionales y originales que recordamos (dimos una nota de 90 a la versión 360).

La web del mes



CANAL DE NOTICIAS PES

En la web **http://www.youtube.com/officialpes** Konami publica vídeos relativos a *Pro Evolution Soccer*. Ya tenéis disponible la entrevista con Jon Murphy, jefe del equipo europeo del juego.



WorldMags

LOS MEJORES

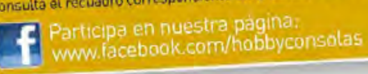
TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas



VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataforma		Posición anterior	Meses en lista
1	Uncharted 2	PS3	R	-	1
2	Final Fantasy VII	PSX	↓	1	7
3	Asassin´s Creed La Hermandad	PS3 - XBOX 360	↑	5	8
4	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	↓	3	3
5	FIFA 11	PS3 - XBOX 360	R	-	1
6	L.A. Noire	PS3 - XBOX 360	!	-	1
7	Call of Duty Black Ops	PS3 - XBOX 360	R	-	1
8	Zelda: Ocarina of Time 3D	3DS	!	-	1
9	Metal Gear Solid 4	PS3	R	-	1
10	Heavy Rain	PS3	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R: REENTRADA EN LISTA**



LOS MÁS ESPERADOS



1 Gears of War 3
XBOX 360
Ya queda muy poco para que podamos disfrutar de la tercera entrega de esta espectacular saga. ¡A nosotros casi no nos quedan uñas!
FECHA: SEPTIEMBRE



2 Battlefield 3
PS3 - XBOX 360
Ha sido uno de los juegos más potentes del pasado E3, por lo que no nos extraña que tengáis tantas ganas de saltar al campo de batalla.
FECHA: OCTUBRE



3 Zelda: Skyward Sword
Wii
La nueva aventura de Link usará Wii MotionPlus, tendrá una genial historia y un precioso apartado gráfico.
FECHA: DICIEMBRE



4 AC: Revelations
PS3 - XBOX 360
Todavía nos quedan unos meses para ver que tal se desenvuelve nuestro (algo madurito) amigo Ezio en los mágicos parajes de Turquía.
FECHA: NOVIEMBRE



5 Uncharted 3
PS3
Tras lo visto en el E3, la vuelta de Nathan Drake promete ser más épica y movidita que nunca. Ah, y contará con un cuidado modo 3D.
FECHA: NOVIEMBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

La valoración de Hobby Consolas (nº 238) fue de 94.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Una joya "rescatada"
Ibai Macías
"No pude jugarlo en N64, y ahora que lo tengo en 3DS me pregunto como he podido esperar tanto a disfrutar de esta joya".
NOTA 99



Calidad imperecedera
Alejandro Arjona
"Un juego sin fecha de caducidad que ha vuelto a conquistar los corazones de los todos los jugones en la actualidad".
NOTA 97



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Super Mario Galaxy 2** Wii	97	**97**/100 "Una obra maestra que lleva a Mario a lo más alto"	**37**/40 "Es justamente el juego que Mario se merecía"	**100**/100 "Un clásico incontestable ya desde su salida"	**9,2**/10 "Una genial secuela repleta de novedades y mejoras"	**100**/100 "Es, simplemente, un juego alucinante y maravilloso"	**10**/10 "Lleva a las plataformas a un nivel nunca visto"
2	**Red Dead Redemption** PS3 - XBOX 360	95	**96**/100 "Una aventura apasionante, con momentos épicos"	**37**/40 "Su extenso mundo consigue atraparnos sin remedio"	**97**/100 "El Western que siempre hemos soñado"	**9,8**/10 "Capta perfectamente la estética de los Western"	**95**/100 "Un juego alucinante que cuenta una brillante historia"	**9**/10 "La esencia de *GTA* plasmada en el antiguo Oeste"
3	**HALO: Reach** XBOX 360	95	**96**/100 "Uno de los mejores de Xbox 360. Imprescindible"	**39**/40 "El mejor shooter subjetivo del catálogo de Xbox 360"	**95**/100 "Indispensable aunque estés cansado de la fórmula *Halo*"	**9,5**/10 "La verdadera continuación de *Halo 3*. Increíble."	**95**/100 "Toneladas de diversión que puede durar años"	**9**/10 "Una brillante conclusión de Bungie para la serie"
4	**Portal 2** PS3 - XBOX 360	92	**90**/100 "Uno de los puzles más originales que existen"	**37**/40 "Su sistema es brillante y te atrapa sin remedio"	**95**/100 "Hace que el original parezca un simple prototipo"	**9,5**/10 "La calidad es constante durante toda la aventura"	**90**/100 "El regreso de *Portal* es muy gratificante"	**9**/10 "Una experiencia brillante y totalmente deliciosa"
5	**Zelda: Ocarina of Time 3D** 3DS	92	**94**/100 "Una experiencia cargada de emociones"	**37**/40 "Vivir esta aventura en una portátil es alucinante"	**95**/100 "Acerca un gran clásico a los nuevos jugadores"	**9,3**/10 "Nuestra forma favorita de jugar a esta aventura"	**85**/100 "La versión definitiva de un clásico"	**-**/10 Nota aún no disponible
6	**Mass Effect 2** PS3 - XBOX 360	91	**95**/100 "Mejora lo visto en 360 y es el mejor RPG de PS3"	**36**/40 "Un mundo inmenso y una historia alucinante"	**95**/100 "Mass Effect 2 funciona en todos sus apartados"	**9,5**/10 "Una de las mejores secuelas de los últimos tiempos"	**85**/100 "Una aventura espacial rica, inmensa y llena de acción"	**9**/10 "Un RPG con un gran potencial y muy profundo"
7	**L.A. Noire** PS3 - XBOX 360	89	**93**/100 "Nos sentimos como auténticos detectives"	**39**/40 "Sientes como si estuvieras inmerso en una película"	**85**/100 "Alcanza un gran nivel en un nuevo tipo de aventura"	**8,8**/10 "Una aventura que no podremos olvidar pronto"	**90**/100 "Un inolvidable viaje al lado sórdido de Los Angeles"	**8**/10 "L.A Noire es una historia de éxito"
8	**Call of Duty: Black Ops** PS3 - XBOX 360	88	**96**/100 "La campaña pone los pelos de punta y el online le supera"	**39**/40 "Es como una peli de acción intensa y con tiroteos"	**85**/100 "Tiene la mejor historia de toda la saga"	**9,0**/10 "Sigue siendo el mejor y más intenso shooter subjetivo"	**90**/100 "Ofrece una genial campaña y un excelente online"	**7**/10 "Parece más una actualización que un juego nuevo"
9	**InFamous 2** PS3 - XBOX 360	89	**89**/100 "La intensidad alcanza cotas épicas"	**35**/40 "Mantiene la diversión del primero y la mejora"	**90**/100 "Indispensable para los fans del primer juego"	**8,8**/10 "Sacrifica la narrativa en pos de la acción"	**75**/100 "Un buen juego empañado por pequeños fallos"	**6**/10 "Esta segunda parte es un auténtico fiasco"
10	**Duke Nukem Forever** PS3 - XBOX 360	52	**76**/100 "El gancho está en el carismático personaje"	**-**/40 Nota aún no disponible	**55**/100 "Un confuso e hipócrita ejercicio de irritación"	**6,8**/10 "Lo único bueno es que ya no se hablará más de él"	**30**/100 "Convierte al gran Duke en un hazmerreír"	**3**/10 "Un juego fuera de lugar y de tiempo"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.



Así se hace un remake
Daniele Young

"Es el mejor remake que se podía hacer, y con el excelente añadido de estar traducido al castellano. Yo ya me lo he pasado".

NOTA 99



Un remake a medias
Edgar Agv

"El desarrollo es calcado al original, los gráficos cumplen y los extras no son tan buenos. Esperaba un mejor trabajo".

NOTA 92



Mejorar lo inmejorable
Carlos Blanquer

" Volver a vivir esta maravillosa historia no tiene precio, y ahora con subtítulos en castellano y en 3D. Una obra maestra".

NOTA 99



Link me ha fallado
Andrés Pardo

"El juego es bueno, pero actualmente no se puede decir que sea el mejor. Esperaba un juegazo y me he llevado una decepción".

NOTA 80

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

DUKE NUKEM FOREVER

WorldMags

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

NUEVO



PLAYSTATION 3

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
4 Resident Evil 5 Gold	96	39,90 €
5 God of War III	95	39,90 €
6 AC: La Hermandad	95	29,90 €

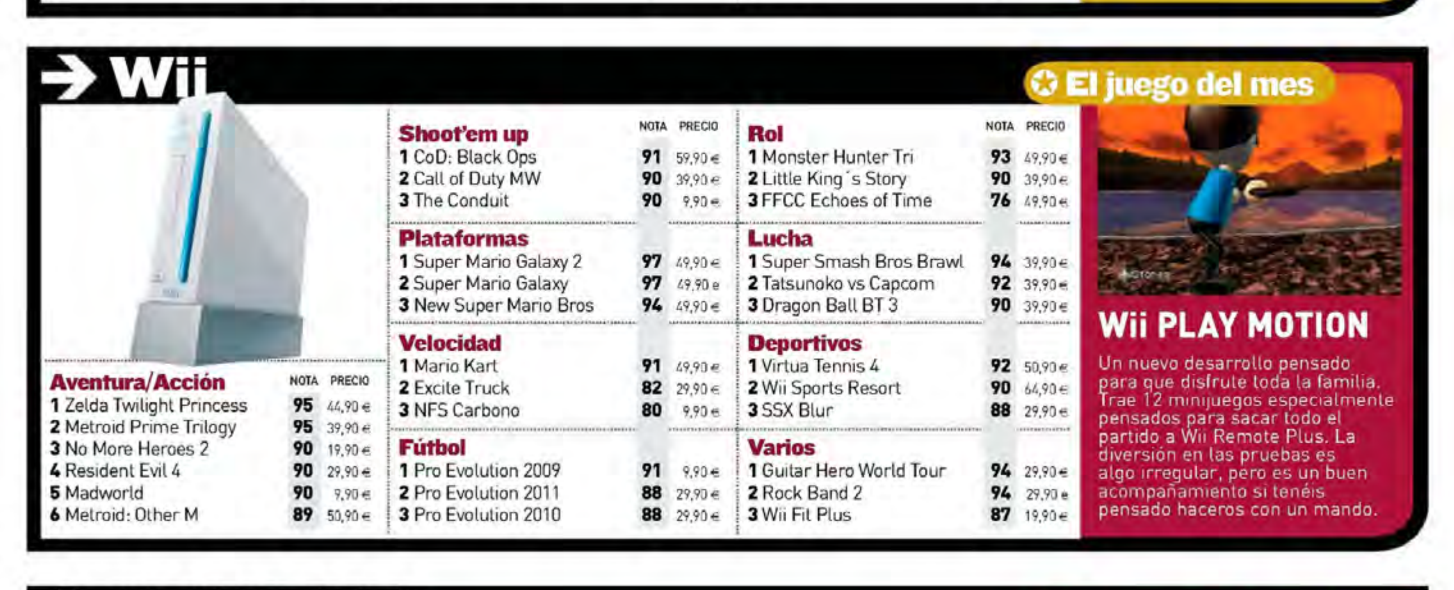
Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	96	69,90 €
2 Call of Duty MW 2	96	49,90 €
3 Killzone 3	95	39,90 €
Plataformas		
1 Little Big Planet 2	95	39,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
Velocidad		
1 Gran Turismo 5	95	49,90 €
2 F1 2010	93	59,90 €
3 Dirt 3	92	60,90 €
Fútbol		
1 FIFA 11	94	29,90 €
2 FIFA 10	93	29,90 €
3 Pro Evolution 2011	90	29,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Mass Effect 2	95	29,90 €
2 Final Fantasy XIII	95	69,90 €
3 Fallout New Vegas	94	39,90 €
Lucha		
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Marvel vs Capcom 3	94	61,90 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €
Deportivos		
1 NBA 2K11	93	29,90 €
2 NBA 2K10	93	29,90 €
3 Virtua Tennis 4	92	64,90 €
Varios		
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

FEAR 3

La tercera entrega de esta saga nos trae de vuelta a Point Man, el protagonista del primer juego, y a un buen número de criaturas a las que disparar en primera persona. Además, se han incluido algunas novedades, como un modo cooperativo a pantalla partida y a través de Internet.



Wii

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda Twilight Princess	95	44,90 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	50,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €
Plataformas		
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	49,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €
Velocidad		
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €
Fútbol		
1 Pro Evolution 2009	91	9,90 €
2 Pro Evolution 2011	88	29,90 €
3 Pro Evolution 2010	88	29,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter Tri	93	49,90 €
2 Little King´s Story	90	39,90 €
3 FFCC Echoes of Time	76	49,90 €
Lucha		
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €
Deportivos		
1 Virtua Tennis 4	92	50,90 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 SSX Blur	88	29,90 €
Varios		
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes

Wii PLAY MOTION

Un nuevo desarrollo pensado para que disfrute toda la familia. Trae 12 minijuegos especialmente pensados para sacar todo el partido a Wii Remote Plus. La diversión en las pruebas es algo irregular, pero es un buen acompañamiento si tenéis pensado haceros con un mando.



XBOX 360

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 Gears of War 2	95	29,90 €
5 AC: La Hermandad	95	29,90 €
6 Dead Space 2	94	39,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 CoD: Black Ops	96	69,90 €
3 Halo 3	96	19,90 €
Plataformas		
1 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
2 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €
3 No disponible	--	
Velocidad		
1 Forza Motorsport 2	95	29,90 €
2 Forza Motorsport 3	94	29,90 €
3 Project Gotham 4	93	19,90 €
Fútbol		
1 FIFA 11	94	29,90 €
2 FIFA 10	93	29,90 €
3 Pro Evolution 2011	90	29,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Final Fantasy XIII	95	69,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 2	94	19,90 €
Lucha		
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Marvel vs Capcom 3	94	61,90 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €
Deportivos		
1 NBA 2K11	93	29,90 €
2 NBA 2K10	93	29,90 €
3 Virtua Tennis 4	92	64,90 €
Varios		
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

SHADOWS OF THE DAMNED

La unión de Shinji Mikami, Suda51 y Akira Yamaoka ha dado pie a una atípica visión del infierno, donde se desarrolla esta intensa aventura de acción en tercera persona, que cuenta con mucho sentido del humor y una duración algo escasa.

PSP



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	29,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	29,90 €
3 God of War: Ghost of Sparta	95	29,90 €
4 God of War: Chains...	95	29,90 €
5 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
6 Silent Hill Origins	94	19,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Resistance Retribution	92	19,90 €
2 Socom Fireteam Bravo	90	39,90 €
3 Medal of Honor Heroes 2	86	39,90 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet	93	19,90 €
2 Crush	90	29,90 €
3 Jack & Daxter	88	19,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo	95	29,90 €
2 Midnight Club L.A.	91	19,90 €
3 Motorstorm Artic Edge	90	19,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution Soccer 6	92	19,90 €
2 Pro Evolution 2008	91	19,90 €
3 FIFA 08	90	19,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts BBS	94	39,90 €
2 Monster Hunter F.U.	92	19,90 €
3 Crisis Core: FFVII	90	29,90 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Tekken Dark Resurrection	95	19,90 €
2 Tekken 6	93	39,90 €
3 Soul Calibur	90	29,90 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 3	91	19,90 €
2 Smash Court Tennis 3	89	19,90 €
3 Everybody´s Golf	87	9,90 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Echochrome	89	19,90 €
2 Gitaroo Man	83	9,90 €
3 Ape Academy	81	9,90 €

El juego del mes



WILLIAMS PINBALL CLASSICS

Sin duda, este título no pasará a la historia como uno de los mejores de PSP, pero es la novedad más destacable que ha recibido la portátil de Sony este mes. Aun así, es un arcade a tener en cuenta por los amantes del pinball, ya que recrea de manera fidedigna algunas de las mesas más conocidas de la historia.

NINTENDO DS



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phantom Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90 €
4 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
5 Prof. Layton y el Futuro...	91	39,90 €
6 Prof. Layton y la Caja...	91	39,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Dead & Furius	85	19,90 €
2 Big Bang Mini	83	19,90 €
3 Nanostray	81	29,90 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
2 New Super Mario Bros	93	39,90 €
3 Yoshi's Island DS	90	39,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart DS	94	39,90 €
2 NFS Prostreet	85	9,90 €
3 NFS Underground 2	84	19,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 06	85	9,90 €
2 FIFA 08	83	19,90 €
3 Pro Evolution Soccer 6	76	19,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts	95	40,90 €
2 Chrono Trigger	93	39,90 €
3 The World Ends With You	92	29,90 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Bleach Dark Souls	90	39,90 €
2 Bleach	89	19,90 €
3 Dragon Ball Z S. W.	85	39,90 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Tony Hawks	88	19,90 €
2 Touch Golf	86	19,90 €
3 Rafa Nadal Tennis	86	29,90 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Elite Beat Agents	92	39,90 €
2 Meteos	91	29,90 €
3 Wario Ware DIT	90	39,90 €

El juego del mes



SOLATOROBO RED THE HUNTER

Si buscáis un juego de rol que os "refresque" estas vacaciones, echadle un ojo al perro Red y a su mecha Dahak, unos protagonistas tan curiosos como la aventura que protagonizan, y que seguro os sorprende.

NINTENDO 3DS

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	94	45,95 €
2 RE The Mercenaries	82	45,95 €
3 Samurai Warriors Chr.	81	51,90 €
4 Lego Star Wars III	78	50,95 €
5 Lego Piratas del Caribe	75	45,95 €
6 Splinter Cell	73	45,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95 €
2 Sports Island	71	39,95 €
3 No disponible	--	

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Rabbids 3D	75	45,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Ridge Racer 3D	78	45,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Simulador	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	82	45,95 €
2 Steel Diver	60	45,95 €
3 No disponible	--	

Rol	NOTA	PRECIO
1 Dragon Quest VI	78	19,90 €
2 Los Sims 3	62	49,95 €
3 No disponible	--	

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3 No disponible	--	

Habilidad	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Puzle Bobble Universe	69	39,95 €
3 No disponible	--	

Varios	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2 Sudoku 3D	50	39,95 €
3 No disponible	--	

El juego del mes

ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

El "remake" de uno de los mejores juegos de todos los tiempos brilla con luz propia en el catálogo inicial de 3DS. La aventura de Link nos devuelve la magia del original, y además incluye mejoras para disfrutar a tope durante meses.

WorldMags

→ TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Marvel versus Capcom 2	1200	197 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	800	500 MB
5	Worms 2 Armageddon	800	176 MB



Avatar Golf
No es un *Tiger Woods*, pero eso de recorrer campos de fantasía con nuestro avatar siempre resulta divertido.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Kodu Game Lab	400	149 MB
2	Artoon	400	26 MB
3	Johnny Platform	200	16 MB
4	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
5	Avatar Golf	400	86 MB

Store PlayStation 3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Limbo	N/D	N/D
5	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	9,99 €	987 MB

Limbo
Sombrío, inquietante y muy original es este clásico de 360 que al fin desembarca en PS3. Bienvenidos al limbo.

CLÁSICOS PS: Los originales de PS, ahora en PS3 y PSP

1	Final Fantasy VII	9,99 €	1200 MB
2	Metal Gear Solid	9,99 €	700 MB
3	Crash Bandicoot 3	4,99 €	134 MB
4	Syphon Filter 3	4,99 €	723 MB
5	Tekken 2	4,99 €	600 MB

Canal Tienda Wii

Wii WARE: Juegos nuevos, diseñados para esta consola

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
3	Bomberman Blast	1000 WP	271 Bloques
4	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques
5	Sonic the Hedgehog 4	1500 WP	314 Bloques



Sonic the Hedgehog 4
¿Qué mejor forma de celebrar el aniversario de Sonic que con este juego? ¡Conseguid las esmeraldas!

CONSOLA VIRTUAL: Clásicos de consolas antiguas

1	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
2	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
3	Street Fighter Alpha 2 (SN)	800 WP	70 Bloques
4	Super Metroid (SN)	1000 WP	368 Bloques
5	Chrono Trigger (SN)	900 WP	N/D

Canal Tienda DSi

DSi WARE: Juegos nuevos, diseñados para la portátil

1	Real Football 2010	800 WP	124 Bloques
2	Dodogo!	800 WP	100 Bloques
3	Shantae: Risky´s Revenge	1200 WP	129 Bloques
4	Una Pausa con Dr. Mario	500 WP	32 Bloques
5	Dark Void Zero	500 WP	35 Bloques



Flow (PSP)
Si os van el ritmo y las "paranoias" visuales, tenéis que probar este título. Es algo difícil de describir...

Store PSP

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PSP

1	Noby Noby Boy	3,99 €	75 MB
2	Super Stardust Portable	3,99 €	29 MB
3	A Space Shooter for 2 Bucks!	1,99 €	47 MB
4	Echoshift	16,99 €	150 MB
5	Flow	7,99 €	174 MB

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Manuel del Campo

1	L.A. Noire	PS3
2	Gran Turismo 5	PS3
3	Top Spin 4	XBOX 360
4	Mortal Kombat	XBOX 360
5	Virtua Tennis 4	XBOX 360
6	Singstar	PS3
7	Zelda: Ocarina of...	3DS
8	Duke Nukem	XBOX 360
9	Metal Gear Solid 4	PS3
10	Red Dead Redemp...	PS3



Javier Abad

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	L.A. Noire	PS3
3	Red Dead Redemp...	PS3
4	Zelda: Ocarina of...	3DS
5	AC: La Hermandad	PS3
6	Super Mario Galaxy 2	Wii
7	Killzone 3	PS3
8	DKC Returns	Wii
9	Dead Space 2	XBOX 360
10	God of War: Ghost...	PSP



David Martínez

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Red Dead Redemp...	360
4	Mass Effect 2	PS3
5	L.A. Noire	PS3
6	Portal 2	PS3
7	Zelda: Ocarina of...	3DS
8	Gran Turismo 5	PS3
9	Infamous 2	XBOX 360
10	Dead Space 2	PS3

Daniel Quesada

1	S. Street Fighter IV	3DS
2	Mass Effect 2	XBOX 360
3	Portal 2	PS3
4	Heavy Rain	PS3
5	Shenmue II	XBOX
6	Little Big Planet 2	PS3
7	Zelda: Ocarina of...	3DS
8	Super Mario Galaxy 2	Wii
9	Mortal Kombat	PS3
10	Aventures of Shuggy	360

1	L.A. Noire	PS3 - XBOX 360
2	Call of Duty: Black Ops	PS3 - XBOX 360
3	Zelda: Ocarina of Time 3D	3DS
4	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360
5	Mass Effect 2	PS3 - XBOX 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS PARA...

Revivir un clásico

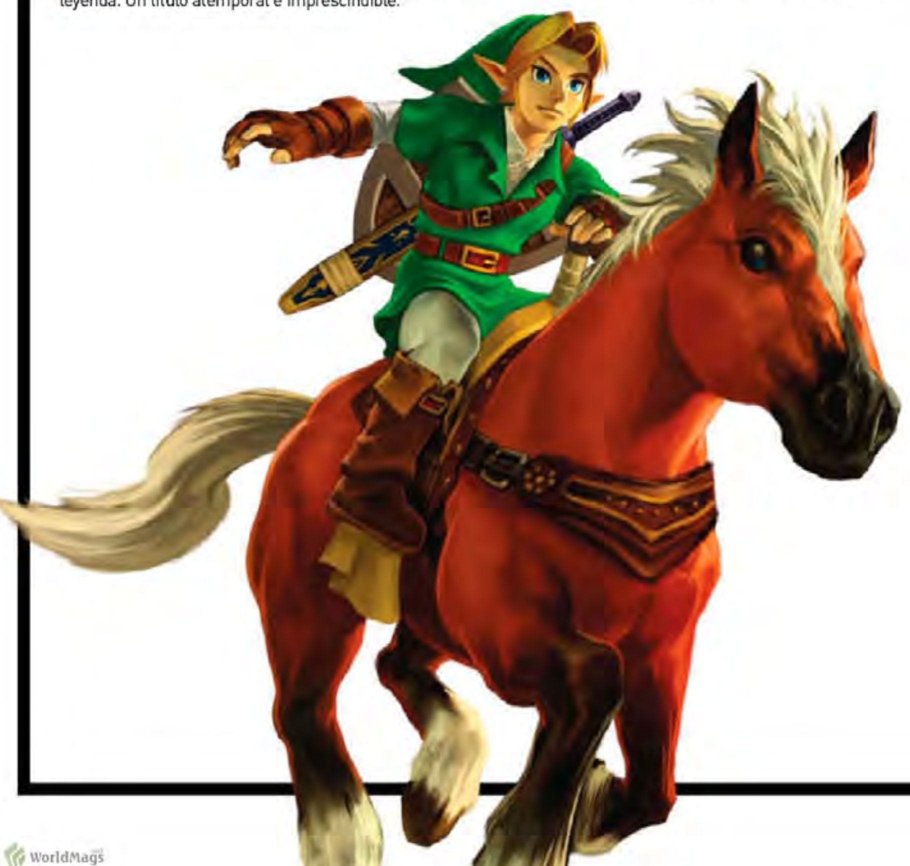
Hay juegos que no pasan de moda ¿Cuáles son los mejores "remake" en consola?



3DS 45,90 €

1 ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Considerado por muchos como el mejor juego de todos los tiempos, por fin tenemos entre nosotros este esperado remake. Mantiene toda la magia del original intacta, pero además añade un apartado gráfico mejorado y en 3D, y unos impagables subtítulos en castellano, Link vuelve a demostrar por qué su aventura se convirtió en leyenda. Un título atemporal e imprescindible.





PS3 - Xbox 360 29,90 €

2 BIONIC COMMANDO

El brazo biónico de Spencer funciona igual de bien en la actualidad que hace 20 años, a pesar de tener que enfrentarse a las tres dimensiones.



NDS 39,90 €

3 FINAL FANTASY IV

Un apartado gráfico rediseñado desde cero, nuevos elementos y sistema de control, traducción al castellano... así da gusto redescubrir un clásico.



PS2- PS3 (Trilogy) - PSP- Xbox 360 - Wii 29,90 €

4 TOMB RAIDER ANNIVERSARY

El primer *Tomb Raider* revolucionó el mundo de los videojuegos, y con este remake podemos revivir la aventura de una manera espectacular.



GameCube Descatalogado

5 RESIDENT EVIL

Es cierto que salió hace casi 9 años, pero la revisión del *Resident Evil* original en GameCube nos parece uno de los mejores ejemplos de como "modernizar" un clásico de forma magistral.

WorldMags

MEJORA TU CONSOLA

Consolas post-apocalípticas

■ **Nombre:** Carcasas Vault ■ **Compañía:** Calibur11 (Distribuye Koch Media)
■ **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** 59,95 y 89,95 €

A todos nos gusta que nuestra consola tenga un sello especial. Ya habíamos visto pegatinas de vinilo o faceplates para la antigua Xbox 360. Lo último son estas carcasas para el modelo Slim, que además de cambiar su aspecto, la protegen. Hay una normal en varios colores, pero destaca la edición MLG, que lleva adherida una espectacular máscara que hará que vuestra consola parezca la última tras el Apocalipsis nuclear. Al enchufarla a uno de los puertos USB traseros, los ojos se iluminan en azul, morado y rojo, de forma constante o intermitente (se regula o apaga con un botón). Su instalación no puede ser más sencilla e incluye un accesorio, que podemos poner o no, para colgar el mando en un lateral. Espectaculares, aunque quizá algo caras En **www.xtralife.es**.

■ Valoración 

¡Cargachu!

■ **Nombre:** Pikachu charge station
■ **Compañía:** Hori
■ **Consola:** Nintendo DSi
■ **Precio:** 39,95 €

Podrán aparecer 200 millones de Pokémon pero hay uno que siempre estará en la memoria de todos los fans, por mucho que nadie sepa lo que le pica. Por supuesto, hablamos de entrañable Pikachu. Este icónico... ¿ratón? da forma a una base de carga para Nintendo DSi, que por mucho que 3DS acapare el protagonismo, se ha vendido por millones en nuestro país. Tan útil como decorativa. ¡Tan mona! La podéis comprar en **www.play-asia.com**.

■ Valoración ★★

¡Échate un cable!

■ **Nombre:** Alargador cable ■ **Compañía:** Third Party
■ **Consola:** Wii ■ **Precio:** 4,99 €

Ahora todos los mandos son inalámbricos, pero hay uno que sigue necesitando un cable. Nos referimos al que une los mandos de Wii, claro, y aunque a mucha gente le sobra, se ve que hay personas a las que se les queda corto. Si ese es vuestro problema, entonces este alargador os será útil. Podéis haceros con él en la web **www.hardcore-gamer.net**.



■ Valoración ★


NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3


TDT PLAYTV Ve y graba la televisión en tu PS3. 99,90 €



VOLANTES G27 DE LOGITECH El volante de referencia de PS3. 349 €



PADS CONTROL DUAL SHOCK 3 Para jugar por fin con vibración. 59,99 €



ARCADE STICK STREET FIGHTER La mejor forma de pelear. 149,99 €


AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9 Habla on-line y sin cables. 22,95 €

Wii


VOLANTES VOLANTE CON BASE Buena opción para conducir. 14,95 €

ACCESORIO Wii MOTIONPLUS Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €


PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO Para los juegos "tradicionales". 24,95 €


MANDO LA ROJA Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €


INDUCCIÓN DUAL CHARGER Carga 2 mandos sin conexiones. 29,95 €

XBOX 360


VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €


AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO Comunícate sin usar cables. 49,99 €


PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS Cómodo e inalámbrico. 44,90 €


BATERÍAS BASE CHARGER Dos baterías con base. 29,90 €


ADAPTADOR WIRELESS Compatible con 802.11 n y PS3. 59,95 €

Más vida para 3DS

■ **Nombre:** Power Grip ■ **Compañía:** Nyko
■ **Consola:** Nintendo 3DS ■ **Precio:** 29,95 €

Estamos seguros de que el efecto 3D de la última portátil de Nintendo es capaz de dejar embobado hasta a James Cameron. Sin embargo, su batería dura menos que una caña en la mano de cualquiera de nuestros redactores en estos calurosos días de verano. Por eso pocos periféricos están tan justificados como esta carcasa, que multiplica por tres la batería de la portátil. Tiene complicada su llegada a España, así que podéis buscar en la web de Nyko (**www.Nyko.com**) una tienda para importarla.

■ Valoración ★★★★

Fundas de nivel

■ **Nombre:** Fundas ■ **Compañía:** Blade
■ **Consola:** Nintendo DS ■ **Precio:** 14,95 €

No hay nada nada más propio para transportar nuestra portátil Nintendo que unas fundas decoradas con niveles de Mario. Lo bueno es que además de proteger de golpes y arañazos, son resistentes al agua, por lo que son perfectas para tomar precauciones si llevamos la consola a la piscina en veranito. El tamaño casi estándar de las Nintendo DS permite que podáis llevar casi cualquier modelo en estas fundas, excepto la XL. Incluye un colgante con limpiador y una correa para llevar la consola. **http://bladerepresentaciones.es.**

■ Valoración ★★★





NO LO PIERDAS DE VISTA

MANDO

Es simpático, pero va en serio

■ **Nombre:** Mando Bluetooth ■ **Compañía:** Indeca
■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 39,95 €

Si no fuera por los colores y monigotes de Weenicons que adornan este mando para PlayStation 3, sería complicado distinguirlo del oficial de Sony. Su aspecto puede llevar a engaño, porque cuando nos ponemos a jugar descubrimos que tiene exactamente la misma forma que el Dual Shock 3 y un acabado muy bueno en todos los botones, que también presentan un tacto muy similar (incluidos sticks, cruceta y gatillos L2 y R2). Tiene una batería de ion litio recargable a través de un cable miniUSB que viene con el propio mando, y se conecta a la consola a través de Bluetooth. Todo esto, unido a su ajustado precio, lo concierten en una alternativa muy recomendable. Lo podéis encontrar en cadenas como Game y tenéis la posibilidad de echarle un vistazo en la web del distribuidor: **www.indecabusiness.com.**

■ Valoración ★★★★



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS



ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE
Se adapta con un guante al último modelo de DS.
9,99 €



ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER
Hasta 8 juegos asegurados.
14 €



KIT DSi URBAN PACK
Incluye 16 coloristas accesorios.
16,95 €



FUNDA Y STYLUS DE SUPER MARIO
Un genial diseño para llevar tu consola y jugar.
14,95 €



MEMORIA TARJETAS SD
Almacena todos tus datos en hasta 16 GB.
De 6 a 30 €

PSP



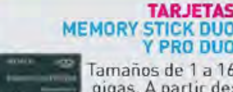
PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES
Conecta a la tele tu PSP.
15,95 €



GPS GO!EXPLORE
Nunca pierdas el rumbo con PSP.
Desde 129,95 €



SONIDO AURICULARES CON MICRÓFONO
Para usar Skype y Go!Messenger.
39,99 €



TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO
Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de:
10 €



PACKS TECH PACK
Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB.
A partir de **19,95 €**

PLAYSTATION 2



VOLANTES DRIVING FORCE
El volante más real.
149,99 €
(Con «GT 4», 179, 99 €)



PISTOLAS SCORPION 2
Para tv de 100 Hz.
43 €



PADS CONTROL DUAL SHOCK 2
Fiable a tope
30 €



MEMORIA MAX MEMORY 32 MB
Todo el espacio que necesitas.
34,95 €



PACKS TRIPLE PACK
Tres accesorios a precio de saldo.
49 €


WorldMags



LA MASCOTA DE SEGA ESTÁ DE ANIVERSARIO

SONIC Y HOBBY 20 AÑOS CORRIENDO JUNTOS

El 23 de junio de 1991 se lanzó *Sonic the Hedgehog* para Mega Drive y nosotros lo comentamos en nuestro primer número. En estás páginas hemos visto a Sonic convertirse en icono. Ahora os proponemos descubrir cómo nació y evolucionó el erizo más rápido que existe.



HOBBY
20
ANIVERSARIO
HOBBY CONSOLAS
ASTERIX
EL GALO INVENCIBLE
PREVIEW TOTAL
JURASSIC PARK
REGALAMOS
73 CARTUCHOS
LA MAQUINA NINTENDO
ESTRELLA
The Eva

El hijo de los 90

El dibujante Naoto Oshima diseñó a Sonic a partir de una curiosa mezcla de personajes que estaban muy en boga a principios de los años 90.


+

+

+
=


LA PERSONALIDAD del erizo estaba clara desde el principio: tenía que ser alguien "echao palante", que actuara sin vacilar. Aunque no lo creáis, Oshima se basó en **Bill Clinton**, que en su etapa de gobernador de Arkansas se caracterizó por su carácter reformista e innovador. Las botas nacieron a partir de las de **Michael Jackson** en su disco Bad, con sus característicos cierres de correa. Los colores del calzado se basaban en los de **Santa Claus**, que Oshima consideraba el personaje más reconocible del planeta.

MR. NEEDLEMOUSE fue el nombre provisional que recibió el erizo cuando Oshima dibujó estos primeros bocetos.

Pudieron ser Sonic

Sega organizó un concurso interno para crear una mascota que rivalizara con Mario. Mr. Needlemouse no fue el único modelo presentado...

QUE FUERA VELOZ y atractivo fuera de Japón eran los únicos requisitos propuestos por Sega. Los diseñadores mostraron bocetos como este señor de pelo "a lo Simpson", un lobo con la bandera de Estados Unidos, un conejo que cogía objetos con sus orejas extensibles (que sirvió de inspiración para crear a Ristar) y este señor bigotudo y en pijama, creado como caricatura de Theodore Roosevelt y reciclado como el malo del juego: Robotnik.







Eres un fenómeno

La popularidad de Sonic trascendió más allá de sus videojuegos. Aquí van unas muestras de lo conocido que es en el mundo.





SUMMER OF SONIC es una convención anual londinense en la que los fans se disfrazan y muestran sus colecciones: figuras de resina, cómics, bandas sonoras...

1


2


3


4


CAMEOS: Antes del primer *Sonic* salió como un ambientador de coche en *Rad Mobile* (1). En *Donkey Kong Country* (2) y en *Los Simpson: El Videojuego* (3) lo parodiaban. En *Soleil* (4) y otros juegos de Sega aparecía por sorpresa.

Sus grandes juegos

Sin contar sus diferentes versiones, Sonic ha protagonizado 50 juegos distintos, algunos mejores que otros. Comenzó genial, ha pasado por un infierno de juegos "morrallescos" y ahora vuelve a estar arriba. He aquí sus mejores títulos.

1991



SONIC Vendió 4 millones de copias, catapultó Mega Drive a la fama y sorprendió por su velocidad. Todo un hito.

1992



SONIC 2 El juego en el que nos transformamos en Super Sonic presentó a Tails y el modo Versus. ¡Vaya fases de bonus!

1993



SONIC CD La aventura en Mega CD nos permitía viajar en el tiempo. Presentó a Metal Sonic y la "cansina" de Amy Rose.

1994



SONIC 3 & KNUCKLES *Sonic 3* y su secuela se ensamblaban para crear un superjuego de 14 mundos. Knuckles era controlable.

2001



SONIC ADVENTURE 2 El adiós de Dreamcast fue una enorme aventura 3D en la que apareció el controvertido Shadow.

2010

SONIC COLORS El erizo volvía a ser el prota en solitario, pero con nuevos y sorprendentes poderes. Equilibrado e intenso.

...Y los que no llegaron a salir

Cuando tienes una licencia tan jugosa entre las manos, surgen montones de proyectos para seguir explotándola. Por motivos económicos o estratégicos, algunos juegos se quedaron en su fase beta y nunca se pusieron a la venta.



SONIC CRACKERS En este juego de Mega Drive, Sonic y Tails estaban conectados por un cordel. La idea acabó usándose en el infravalorado *Chaotix* de 32X.



SONIC SATAM Se basaba en una serie americana de dibujos animados. El juego tenía un desarrollo demasiado lento, lo que no pegaba con el héroe.



SONIC X-TREME Iba a ser un juego de Mega Drive, luego de 32X y finalmente de Saturn. Discusiones internas dieron al traste con el proyecto.

Sonic en Hobby

El relámpago azul ha tenido juegos tan impactantes que en Hobby Consolas hemos realizado montones de acciones especiales relacionadas con él. Aquí tenéis las más destacadas de nuestra Historia:

➔HC Nº 1: El primer análisis de nuestra historia fue, precisamente, para *Sonic* de Mega Drive. Le dimos un 95. Más adelante llegarían *Sonic 2* con un 96, *Sonic 3* con un 97 y *Sonic 3D*... ¡con un 99! Ahí se nos fue un poco la pinza...



ENTREVISTA CON NAOTO OSHIMA, GRAFISTA DE SEGA

"No me he hecho rico por haber creado a Sonic"

➔HC Nº 23: Conocimos en exclusiva para España *Sonic CD* y, de paso, entrevistamos a su diseñador Naoto Oshima, que por aquel entonces vivía prácticamente recluido dentro de las oficinas de Sega. ¡Esa foto que publicamos fue un "robado" en toda regla!

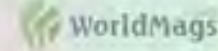




➔HC Nº 30: Al llegar *Sonic 3* realizamos una campaña junto a Sega llamada Segavisor. En la revista se incluía una lámina que, puesta frente a una TV donde se emitiera un anuncio de *Sonic 3*, revelaba un personaje. Según el que apareciera se podían obtener diferentes premios.



➔HC Nº 62: Para celebrar la llegada de *Sonic 3D* adjuntamos unas gafas (sí, como las que dimos hace unos números) con las que podíamos ver en tres dimensiones un desplegable en el que se mostraban niveles completos del juego.


WorldMags

Y así será Sonic Generations

El homenaje definitivo a Sonic llegará a finales de año con Sonic Generations para PS3, 360 y 3DS. En él, la versión actual del héroe y una recreación 3D del diseño compartirán las fases más recordadas de todos los juegos.



LA ESPECTACULARIDAD de los gráficos correrá a cargo del motor Hedgehog Engine. En PlayStation 3 habrá opción para 3D estereoscópicas.



EL SONIC ORIGINAL aparecerá recreado en 3D con este aspecto: más pequeño y redondeadito, como se veía en las carátulas de Mega Drive o Master System. Eso sí, será tan veloz como el moderno.

YUJI NAKA Y TAKASHI IIZUKA CUENTAN LOS SECRETOS DE SONIC

"Los creadores de Sonic seguimos caminos distintos"

Naka programó los 3 primeros *Sonic* e Iizuka dirigió todos sus juegos desde *Sonic Adventure*. ¡Los hemos juntado para recordar viejos tiempos!



Naka (izquierda) e Iizuka posan con el análisis del Sonic original que hicimos en nuestro número 1. ¡Se les saltó alguna lagrimilla!

¿Ha cambiado mucho la forma de desarrollar juegos desde que hicisteis el primer Sonic?

Naka: Muchísimo. En *Sonic* trabajamos 7 personas, 5 para el desarrollo y 2 para sonido. Hoy en día, en el desarrollo de los juegos hay entre 50 y 60 personas.

¿Hasta qué punto estuvisteis implicados en los distintos Sonic para Master System y Game Gear?

Iizuka: En aquellos tiempos estábamos tan hasta arriba de trabajo con Mega Drive que era imposible ver las otras versiones, que corrían a cargo de equipos distintos. Tan solo las supervisábamos.

¿Los creadores de los primeros *Sonic* os reunís alguna vez para recordar viejos tiempos?

Iizuka: No es fácil, porque todos hemos seguido caminos distintos. Algunos viven en América y otros en Japón. Naka-san y yo pudimos reunirnos en este E3 y nos dimos cuenta de que habían pasado años desde nuestra última reunión.

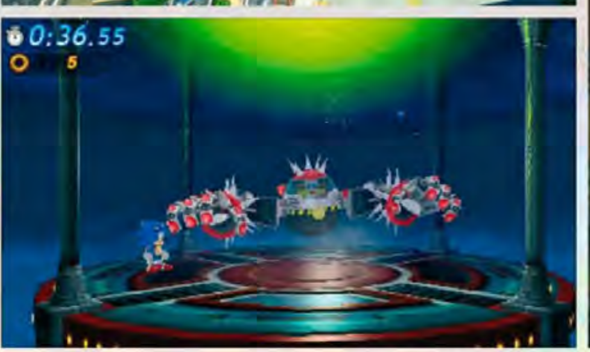
Naka: Aun así, gracias a Facebook, Twitter, etc. es más fácil seguirnos la pista los unos a los otros.

Pasemos a las "frikadas". ¿Por qué Robotnik cambió de nombre?

Naka: En los tiempos de Mega Drive se trabajaba de forma distinta. No había e-mail, no teníamos Internet... Así que la comunicación entre las diferentes divisiones de Sega era escasa. Europa, EE.UU. y Japón trabajaban de forma muy independiente. Para nosotros,



LAS VERSIONES DE PS3 Y 360 serán idénticas en su desarrollo. Los únicos niveles confirmados son Green Hill del primer *Sonic* y City Escape de *Sonic Adventure 2*. Las fases aparecerán con su desarrollo original y con un nuevo estilo: si en el juego eran en 2D, aquí habrá una versión en 3D y viceversa.



LA VERSIÓN PARA 3DS tendrá fases y duelos distintos a los de las otras versiones. Este Robotnik nos suena de *Sonic 3*...



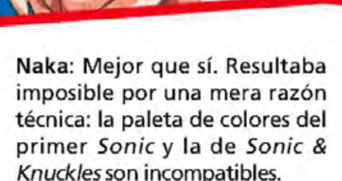
HABRÁ LIGERAS VARIACIONES en el desarrollo clásico de los niveles y rutas alternativas. Eso sí, los desarrolladores dicen que no habrá fases de bonus. ¡Queremos que salgan!

Eggman siempre fue Eggman, aunque es más una especie de apodo. Cuando vimos en los manuales de otros países eso de Robotnik, nos quedamos muy sorprendidos, porque no había sido cosa nuestra. En sucesivos proyectos quisimos que se respetara el nombre que habíamos pensado originalmente.

En Inglaterra, el origen de Sonic (contado en el cómic oficial) dice que era un erizo marrón y malo, que tras un accidente de Robotnik se volvió azul y bueno. Estabais de acuerdo con eso?

Naka: ¡¿Cómo?! Es la primera vez que lo oigo. Como decía, la comunicación entre países era escasa, así que no nos enteramos de eso. Pero si me hubiera enterado en aquellos tiempos, me habría enfadado mucho (risas).

Naka-san, confiesa: la transformación en Super Sonic se pensó a raíz de los super saiyanos de Dragon Ball...



Naka: Sí, soy un gran fan de Dragon Ball y no tengo problema en reconocer que nos inspiramos en ella para el personaje. Ahora bien, creo que hemos creado un personaje que es muy atractivo por sí solo, con sus propias características.




Hay quien aún cree que ensamblando *Sonic 1* en *Sonic y Knuckles* podemos jugar de algún modo con Knuckles en ese juego... ¿Les quitamos ya a esperanza?

Naka: Mejor que sí. Resultaba imposible por una mera razón técnica: la paleta de colores del primer *Sonic* y la de *Sonic & Knuckles* son incompatibles.

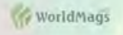
¿Cuál es vuestra fase de bonus favorita de la saga?

Naka: Las del primer *Sonic*. Pusimos mucho cariño en esos niveles y en aquellos tiempos supuso todo un reto superar las limitaciones técnicas de Mega Drive para crearlas.

Iizuka: Las de *Sonic 2*. Estéticamente es impresionante y el efecto 3D que se logró en ellas fue una revolución en la época.

Tras el éxito de Sonic nacieron nuevas mascotas como Bubsy the Bobcat, Aero the Acrobat o Crash Bandicoot. ¿Qué opináis acerca de ellos?

Naka: ¿Eh? ¿Quiénes son esos? Al único que conozco es a Crash Bandicoot. Hubo gente implicada en los primeros *Sonic* que luego trabajaron en *Crash Bandicoot*, como Mark Cerny. Si os fijáis, hay bastantes similitudes en el sistema de juego y la forma de atacar de los personajes. Probablemente adaptaron su propia experiencia al desarrollo de esa nueva aventura.


WorldMags

U-TAD, UNA UNIVERSIDAD PARA CREADORES DE VIDEOJUEGOS

"Nadie te va a enseñar mejor a hacer videojuegos que la gente que se dedica a hacerlos"

U-TAD es la primera opción formativa para futuros creadores de videojuegos que parte de la propia industria. Ignacio Pérez Dolset, su responsable, nos explica en qué se diferencia de otras opciones universitarias similares.

Los hermanos Pérez Dolset (Pyro Studios, Illion), apoyados por todos los grandes programadores de este país, están decididos a impulsar el desarrollo de videojuegos en España, y para ello han decidido crear U-Tad, una universidad privada que se une a la otras opciones similares (ESNE, Complutense, Pompeu Fabra) para completar una oferta para futuros desarrolladores impensable hace unos años.

➔ ¿Cómo os surge la idea de crear una Centro Universitario dedicado a los videojuegos?

U-tad, EL PRIMER CENTRO UNIVERSITARIO ESPECIALIZADO EN TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

Todo parte de un objetivo para que se forme una serie de gente para cubrir una demanda de trabajo brutal, no solo en videojuegos, sino en la industria digital en general. Es algo que nosotros hemos vivido en todos estos años. Siempre hemos tenido problemas para reclutar gente en España. Planet 51 se hizo con un 40% de gente de fuera, en Pyro nunca pudimos crecer como queríamos por este problema. Hoy en día las empresas de videojuegos que hay en España están permanentemente buscando gente. Y lo mismo sucede en cualquier empresa digital que conozco.

➔ ¿Qué destacarías de U-Tad con respecto a otras opciones de formación dedicadas a los videojuegos?

En U-Tad estamos poniendo una dosis importante de elementos de emprendedor, no queremos limitarnos a crear técnicos. Nuestro ejemplo es el de EE.UU. Quien crea la industria es quien la conoce desde dentro. Y el problema es que aquí aún somos muy pocas personas que realmente conocemos de verdad esta industria.

➔ O sea, que no es suficiente con formar diseñadores y programadores de videojuegos...

Hay que poner más conocimiento de empresa, por eso en U-Tad añadimos un chip de emprendedor, que aprendan cómo se empieza un negocio, cómo se vende un producto, cómo se comunica en público. Necesitamos embajadores de nuestra industria, que no solo hagan juegos, sino que los vendan y los exporten.

➔ En Hobby Consolas recibimos constantemente gran cantidad de mails de lectores desde hace muchos años que quieren dedicarse a hacer videojuegos. ¿Qué ha ocurrido hasta ahora para que haya tan pocas posibilidades y el desarrollo en España se encuentre -en cuanto a cantidad, no a calidad- en un nivel tan pobre?

Antes cualquier chaval que quisiera hacer una carrera de videojuegos tenía que enfrentarse con sus padres. No solo es que no hubiera oferta formativa, es que muy pocos habrían conseguido convencer a sus padres.

BIOGRAFÍA



IGNACIO PÉREZ DOLSET es una figura clave en la industria del videojuego en España, aparte de ser un apasionado (tiene una colección de 10.000 juegos).

Creó la **primera distribuidora de videojuegos en España**, pero la fama le llegó cuando desarrolló ***Commandos*** junto a Gonzo Suárez.

Después llegaron varios proyectos en Internet (**Terra, Lanetro**) y el cine, con la exitosa película **Planet 51**, entre otras muchas actividades. Ahora le toca el turno a la formación universitaria.

Ahora eso ha cambiado, se trata de la primera industria cultural del mundo, y ahora cualquier persona que trabaje en videojuegos es una joyita, puede trabajar casi en lo que quiera, desde Inteligencia Artificial, sistemas de seguridad, efectos especiales de películas, Google, simuladores de aviones...

➔ Siempre se ha dicho que España ha habido una falta grave de oferta formativa y también de empresas para construir una industria.

Estamos en un momento muy importante. Perdimos el tren de los años 80, en nuestra generación dorada, donde pudimos habernos subido al carro, pero todo se desmoronó porque aquí no se apostó por ello y solo quedamos unos pocos. La mayoría se dedicó a la distribución.

Pero ahora vivimos una oportunidad gigantesca, por la gran cantidad de opciones que hay no solo en consolas, sino en descargas, redes sociales, dispositivos de todo tipo. Y no dudo de que talento hay en España de sobra. Sobre todo en creatividad visual, donde somos el número 1 del mundo, y a nuestra historia me remito con Picasso, Velázquez, Goya, Miró, Dalí... No somos un país de músicos, pero sobre todo no somos emprendedores. Y encima no hay conocimiento: un banco te da dinero para hacer una promoción de pisos, pero no para hacer un videojuego, porque no entienden de eso. Ahora creo que todo eso está cambiando, pero por necesidad, porque la gente que está en paro no se va a colocar en los sectores tradicionales, hay que buscar nuevos campos, y la tecnología es uno de ellos. Lo han hecho los canadienses y los coreanos. Y lo podemos hacer nosotros.

➔ ¿Entonces ahora la oferta formativa sí está a la altura de lo que nuestro mercado demanda?

En España hay buenos centros de formación y grandes profesionales, pero el problema es que tenemos un sistema educativo y universitario que no funciona. Sin embargo, en las Escuelas de Negocio estamos en lo más alto del ranking.

Nosotros tenemos un centro de estudios especializado, donde nuestro







➔Dónde: **Las Rozas (Madrid)**

➔Cuándo: Las clases del curso **2011-2012** empiezan el **16 de octubre**

➔Qué ofrece: **Tres grados de 4 años cada uno:**
- Ingeniería de programación y desarrollo de contenidos digitales
- Dirección creación y producción de contenidos digitales
- Diseño visual de contenidos digitales

➔Cuánto: Cada curso anual cuesta unos **12.000 euros.**

➔Quién: El proyecto está impulsado por **Ignacio y Javier Pérez Dolset** (Pyro, Illion) y entre el cuerpo docente estarán algunos de los grandes programadores de videojuegos españoles.

➔Más información: **www.u-tad.com**

profesorado combina gente del lado académico con profesionales de la industria, diseñadores y programadores de juegos que van a dar clase. Y eso nos permite que haya dinamismo, que se incluyan las últimas tendencias y sistemas de programación. ¿Quién te va a enseñar mejor a hacer videojuegos que alguien que se dedica a ello? Nuestros temarios estarán siempre al día, este es un sector muy vivo y es necesario añadir lo último a la formación.

➔Supongo que eso incluye muchas prácticas...

Por supuesto, pero de tanto usar ese término ha perdido valor en nuestro país. Nuestro concepto es empezar desde el primer curso, con el alumno trabajando en un proyecto, primero solo y luego junto a alumnos de otras especialidades. Al tener tres grados, tenemos la ventaja de que se pueden montar grupos multidisciplinares con productores, diseñadores, programadores y grafistas. Así se podrán desarrollar proyectos de verdad, queremos que U-Tad se convierta en una incubadora de empresas del futuro; no olvidemos que Google y Facebook se gestaron en la universidad. Queremos enseñar a trabajar desde dentro de la universidad, reproduciendo el ecosistema laboral para que cuando salgan a la calle no se encuentren perdidos, como sucede con otras disciplinas, salvo en medicina, donde sí se actúa de la misma manera.



➔Quizá la única barrera es que el precio no esté al alcance de todo el mundo.

Estamos en el mismo rango de precio que la universidad privada, es decir, no es más caro estudiar derecho en la privada que estudiar en U-Tad. Pero siempre al hablar de precio hay que hablar de valor, y en nuestro caso lo que ofrecemos está muy por encima de cualquier oferta de este tipo, con una dotación tecnológica muy importante, que incluye todo, desde equipos a programas e instalaciones.

Además, estamos creando un sistema de becas para que gente con talento, con verdadero talento, no se quede sin su oportunidad. Y hay que mentalizarse, como sucede en EE.UU., que el alumno tiene que acostumbrarse a contribuir trabajando para pagarse unos estudios. Por supuesto, habrá todo tipo de facilidades para realizar pagos mensuales, bimensuales y futuras ayudas que iremos estudiando.

➔¿Se podría decir que cualquiera que realice uno de estos grados saldrá con un trabajo asegurado?

Me corto los dedos de las dos manos si no fuera así... estoy convencido, y lo digo desde mis veintitantos años de experiencia en la industria. Hay una constante y es que toda la gente que ha trabajado con nosotros, tanto en Pyro, como en Illion, como ahora en Zed, están colocados, son muy demandados en la industria digital, casi hay bofetadas por ellos.

➔¿Cuál de los tres grados recomendarías a nuestros lectores?

La elección es algo que va con la vocación. Los chavales a los que se le va la mano al lápiz y ahora trastean con el Photoshop, los que pintaban a Lara Croft en Hobby Consolas, obviamente tienen carne de diseñadores. En la lado de la programación, pues al que le gusta entrar en las tripas del cacharro y descubrir cómo funciona por dentro, mientras que el de producción yo lo recomendaría para los que no lo tienen tan claro, porque toca un poco todo, gente que quizá no tiene un talento especial para algo en concreto, pero le apasiona este mundo y quiere dedicarse a ello. Además, la demanda es tan grande que los tres caminos tienen la misma garantía de éxito laboral.

➔¿Tenéis ya la lista de profesores que vienen de la industria?

Tenemos que cerrar con ellos, y ya comunicaremos la lista completa, pero hablamos de gente tan conocida y prestigiosa como Gonzo Suárez, Víctor Ruíz, Enric Álvarez, Víctor López...

➔¿También darás tú clases?

Tengo que poner mi experiencia en esto, así que sí que daré clases, aunque aún no sé la frecuencia.

➔¿Cómo va el proceso de homologación de las titulaciones?

Estamos en el proceso con el ministerio, es cuestión de tiempo, el temario, la estructura, las asignaturas están enviadas y hay que ajustarlo con la normativa del ministerio.

➔¿Estáis recibiendo apoyo de las distintas administraciones, Gobierno, Comunidad...?

La relación con la administración es extraordinaria, sobre todo por la concienciación. Tenemos apoyo de la Comunidad de Madrid, también con el Ministerio de Industria, y el de Ciencia e Innovación. Obviamente todos entienden por dónde va el camino y las inmensas posibilidades que se abren en el mundo digital. Por eso no dudan en apoyarnos, porque la formación es fundamental para aprovechar este negocio y de paso luchar contra el paro. HC





Entrevista completa en HOBBYNEWS.es

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Como quiero que me sigáis conociendo, este mes os enseño mis pies. La foto me la hice con mis chanclas de NES, justo antes de darme un chapuzón en la piscina.

El disco duro de PS3

@ Buenas; necesito que me ayudes, Yen. Os sigo desde aquella mítica portada de Los Simpsons (así que te puedes hacer un poco la idea de la edad que tengo) y estoy enganchado a ésta igual o más que cuando empecé:

■ Quiero cambiar el disco duro de mi PS3 de 60 GB. Me gustaría que me explicarais qué HD tengo que comprar, cómo se cambia, y cómo hacer el volcado de la información que tengo en el HD ya que tengo mapas y varios juegos bajados y mis partidas guardadas. Muchas gracias por todo.

El disco duro no importa mientras borres las particiones NTFS y lo formatees en FAT 32. Después tienes que crear las mismas carpetas que tiene PS3 (fotos, video, música y juegos). Para pasar los datos tendrás que usar un ordenador, copiar la información de tu disco duro actual y después pasarlo al disco duro nuevo.

Moisés Moreno



SAINTS ROW: THE THIRD seguirá la línea de las anteriores entregas, con libertad total de movimientos y un sentido del humor bastante salvaje, que le convertirá en un juego más adulto que los dos primeros. Llegará en noviembre.

Acción y libertad total

@ ¡Hola, Yen! Soy un lector desde hace tiempo y he escrito varias veces. Espero que tú, todopoderoso y sabio Yen, me puedas ayudar:

■ Estoy pensando de comprarme *Saints Row The Third.* No he jugado ni al primero ni al segundo. ¿Me pierdo algo de la trama?

No, el juego marca un punto y aparte en la historia, con personajes inéditos, así que no es imprescindible que juegues a los otros.

■ Me gustaría que me dijeras algún juego para Xbox 360 que sea un buen Sandbox (Sin contar *Red Dead Redemption*, Los *GTA* y *L.A. Noire*).

Hay 3, pero de menos calidad que los que dices (*LA Noire* no es exactamente un sandbox): *Just Cause 2, Crackdown 2* y *Prototype.*

■ Mi hermano de 6 años esta buscando un juego para la PSP. ¿Me recomiendas alguno que sea sencillo y divertido?

Pues se me ocurren *Invizimals, Little Big Planet,* los de Lego... Son para mayores de 7, pero seguro que se hace con ellos.

■ Se aproxima una nueva generación de consolas, PS Vita, Wii U, 3DS... ¿Qué consola se esta "desfasando" más, PSP, Wii o DS?

Supongo que te refieres a cuál se está quedando más anticuada. Depende del apoyo que Nintendo y Sony quieran seguir dándoles. Si siguen saliendo juegos para ellas, no se quedarán "desfasadas" aunque lleguen consolas más potentes (mira lo que ha aguantado PS2).

■ Gracias por responderme, Yen. Me despido preguntandote una cosa, ¿Qué nota le pusisteis al



LITTLE KING´S STORY salió para Wii en 2009 y es uno de los juegos más originales que se han visto en esta consola. Combina rol, humor, aventura y estrategia, con una historia muy buena. En Hobby Consolas le dimos un 90.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Cuando sale Monster Hunter Portable 3rd?

■ Buenas Yen. Soy un fan de vuestra revista y especialmente de tu sección. En Diciembre de 2010, salió en Japón el *Monster Hunter Portable 3rd.* ¿Cuándo sale realmente, si lo hace, en Europa? Gracias por adelantado y enhorabuena por la revista.

Pues todavía no hay nada confirmado. Capcom le pasa ahora la pelota a Sony, y dice que depende de ellos que el juego salga en occidente. Y están presionando para conseguirlo. Y eso incluye la versión en HD para PS3. Es posible que tras el anuncio de PS Vita Sony no tenga muy claro sacar este título en PSP en occidente, pero el hecho de que el juego haya vendido muy bien en Japón quizá les convenza.

Jose Sánchez Chamorro

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:

- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

juego *Little King's Story*? ¿Es posible que saquen una segunda parte? Gracias de nuevo y adios.

Llevó un 90. Teniendo en cuenta que sus creadores, Cing, se declararon en bancarrota, lo veo difícil.

Víctor Aguilera Moreno

Apasionado del rol

@Hola, Yen. Tengo 18 años, y sigo vuestra revista desde los 8 años. Quería que me aclarases unas dudas sobre juegos.

> « A KITASE LE GUSTARÍA HACER EL REMAKE DE FINAL FANTASY VII PERO DICE QUE SUPONDRÍA MUCHO TIEMPO Y DINERO »

¿Es verdad que en vez de *Final Fantasy VII Remake* habrá un *Final Fantasy VII-2*?

Lo que ha dicho Kitase es que le gustaría hacerlo, pero que llevaría mucho tiempo y dinero. Vamos, que nada de nada.

¿Llegará *Tales of Graces F* a España? Y lo más importante... ¿lo traducirán a nuestro idioma?

Sí que llegará, lo anunció Namco Bandai hace poco. Será en 2012 y para PS3, pero no hay detalles sobre la traducción.

¿Hay posibilidades de que llegue *Tales of Xillia* a nuestro país?

Posibilidades hay. Namco Bandai no cierra las puertas, si hay suficiente demanda.

¿Se sabe algo del próximo *Resident Evil 6*?

Capcom ha estado hablando sobre él durante los últimos meses. Se hebla de un proyecto muy ambicioso que volvería al terror de los primeros juegos, en lugar de tantas secuencias de acción. Pero aún queda tiempo para que salga, ya que ahora están centrados en *Operation Raccoon City*.

Daniel Leal Perez (Castalla)

Quiere todos los Final Fantasy

@Hola, Yen. Te escribo para ver si me puedes resolver una consulta. Soy un amante de *Final Fantasy* y estoy intentando conseguir todos lo juegos. Te digo cuales tengo: *FFVII, FFVIII, FFIX, FFX, FFX-2, FFXII, FFXIII, FFIII, FF Crystal Chronicles: Ring of Fates, FFXII, Revenant Wings, FF the Crystal Bearers* y *FFVII Dirge of Cerberus*. Ahi van todos je, je, je. Estas son mis preguntas:



TALES OF GRACE F es un juego de rol de la serie *Tales* que saldrá en PS3 en occidente 2012, como ha confirmado Namco Bandai. Ofrecerá un nuevo sistema de combate con respecto a la versión de Wii. No está confirmada su traducción.



¿Qué juegos me faltan para completar la saga? ¿Puedo llegar a conseguirlos todos? ¿Cuánto me puede costar encontrarlos?

Uf, pues te faltan muchos. Veo que tu colección empezó con el *VII* en PlayStation y el primero salió en NES en el 87. Están los 3 de NES, los 4 de SNES, 4 en Gameboy... Lo que puedes hacer es intentar conseguir los "remakes" que salieron en PlayStation (*Anthology, Origins* y el *VI*, el *III* y el *IV* también los tienes en DS y el *I* y el *II* en PSP), el *XI* Online para PS2. Con eso tendrías una buena colección, porque todos, absolutamente todos, va a ser casi imposible que los consigas.

¿Dónde puedo comprar articulos de *Final Fantasy*?

Tienes mucho sitios en Internet: vistoenpantalla.com, chollogames.com y hasta en la propia web de Square-Enix.

Angel Medina. Madrid

Kingdom Hearts en PSVita

@Muy buenas, Yen. Lo primero es felicitarte por tantos años de experiencia respondiendo nuestras preguntas y resolviendo nuestras dudas. Es la primera vez que te escribo, siempre me he limitado a leer la sección de "Telefono Rojo" y nunca a proponer preguntas. Allá va la primera:

He oído rumores de que habrá una secuela de *The World Ends With You*. Un juego guapísimo que no sé por qué no salió aquí traducido. Esta España...

Demasiados cambios

Miguel Casarrubios

COLABORADORES · BORN TO PLAY · HOBBY CONSOLAS

Hola, Yen. Me llamo Miguel y en primer lugar quería felicitar a la revista por todo. En segundo lugar, me gustaría hablar del 3D. Es una novedad que fascina por su gran impresión del juego, pero si volvemos unos años atrás vemos a la PlayStation con esos juegos que apenas tenían calidad y eran muy sencillos, y luego el reinado de la PlayStation 2 (para mi la mejor) pasaron los años y la apartaron y vinieron los sensores de movimientos como la Wii y mas tarde el 3D con esa imagen que se salía de la pantalla. A mi no me parece bien que por ejemplo *Zelda* salga solo para 3D, porque yo soy un chico de 14 años y me resulta difícil conseguir mas dinero para la 3DS. Cuando me pasé el *Zelda* de DS me encantó y estaba esperando que saliera el próximo, pero cuando lo vi por televisión me hundí por el motivo de tener que comprarme la 3DS. Yo creo que a este paso dentro de unos años el 2D desaparecerá como le pasó a la PS2. Es inevitable el paso a las nuevas tecnologías, así que yo y todo el mundo se tendrá que adaptar al paso del 3D. Gracias por contestarme y por hacer la revista que es de lo poco que me ilusiona al principio del mes.

Yen: Creo que exageras. Está por ver si el 3D se impone en todos los juegos, aunque no te falta razón al decir que los cambios van muy rápido. Quizá más adelante puedas permitirte adquirir una 3DS.

WorldMags

vuestra OPINIÓN

OBSERVEN EN ESTA ZONA LA NIEBLA VOLUMÉTRICA, LAS TEXTURAS EN ALTA RESOLUCIÓN Y LOS EFECTOS DE LUZ.
TRANQUILO, AHORA VIENE UN MONSTRUO QUE LES DISTRAERÁ HASTA QUE PILLEN EL TRUCO.
SEÑORITA, ¡LLEVAMOS DOS HORAS DE PASEO Y HEMOS VENIDO A DAR TIROS!
ROTO PERO MUY MONO.

Clones de Call of Duty

José Docio de Lera

Hola, Yen. Soy un gran admirador de vuestra revista y me gustaría comentaros una cosa. Como sabeis, el género de los shooters está en auge, y no es de extrañar que salga un nuevo título cada mes. Pero hay algo que me escama. Os pondré un ejemplo: cuando jugué a *Halo Reach* por primera vez, me llevé una decepción. Como fan de la saga (he jugado a todos los títulos salvo a *Halo Wars*) creo que el cambio que le dieron al juego no le benefició, pues parecía más un *Call of Duty* que otra cosa. Y si no me creeis, mirad algunos aspectos de este juego: el localizador de blancos, el sprint... Y por no hablar del motor gráfico; se concentraron tanto en este aspecto que sacrificaron la duración así como otros iconos del juego, como las voces de los alienígenas. Y este caso que he expuesto no es el único: *Crysis 2* adolece también de una semejanza increíble con *Call of Duty*, y de un motor gráfico que ha sacrificado la duración. Por esta razón, me gustan otros shooters que destilan originalidad, como *Team Fortress 2*, que no necesita parecerse a *Call of Duty* para ser un gran entretenimiento. Originalidad, eso es lo que necesitamos. Sin más, me despido de todos vosotros.
P.D.:Seguid así!!

Yen: Es lo que ocurre cuando un juego tiene un éxito tan brutal, que todos quieren parecerse a él. Ten en cuenta que hay otras personas que sí lo agradecen.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS BORN TO PLAY

« LA SECUENCIA FINAL DE KINGDOM HEARTS BBS FINAL MIX DEJA ABIERTA UNA POSIBLE ENTREGA EN PSVITA »

Desde luego es un gran juego. Lo único que ha dicho Tetsuya Nomura al respecto es que le encantaría hacerla. Ya veremos.

¿*Kingdom Hearts Birth by Sleep: Vol. 2* saldrá para PS Vita?

De momento solo es un rumor en base a una secuencia final de la versión japonesa de *Kingdom Hearts BBS Final Mix*. Si se confirma que es un juego, sí, podría salir en PS Vita.

Ya que, por lo visto, al final no hay retrocompatibilidad de PS2 a PS3 ¿Crees que podría haberlo en Vita? Echo de menos a *Jak and Daxter*...

No hay retrocompatibilidad, pero teniendo en cuenta que Sony quiere crear una gran tienda online con infinidad de juegos de toda la historia de PlayStation, seguro que aparecen éste y otros juegos.

Rhaito Minuesa

La secuela de Borderlands

@ ¡Hola, Yen! ¿Qué tal el verano? Tengo la PlayStation 3 y la Xbox 360 y me gustaría hacerte unas preguntas je, je :) Ya me publicaron una hace bastante tiempo, y me gustaría que me respondieras a estas:

Me ha encantado el *Borderlands*, que me he pasado recientemente. Y me gustaría saber si son ciertos los rumores sobre una segunda entrega de este juego. ¿Si es así, para cuándo lo tendremos en tienda?

No te puedo confirmar si son ciertos porque Gearbox no ha dicho nada oficialmente. Mi sensación es que sí la van a hacer.

También me gustaría que me recomendases algún juego tipo *Borderlands* y si los DLC que tiene el juego valen la pena.

Menos el de Mad Moxxi, los otros son muy buenos. ¿Parecidos? *Fallout New Vegas*... y parmanece atento al inminente *Rage*.

Y por último, me gustaría saber exactamente cuando saldrá *Saints Row: The Third* y *Ghost Recon: Future Soldier* para PS3 y Xbox 360.

Saints Row el 15 de noviembre y *Ghost Recon* hacia finales de año también.

Ernest Martinez

Battlefield 3 o Modern War. 3

@ Hola, soy un gran aficionado a vuestra revista y quería que me resolvieseis unas dudas:

La Iª es sobre el "remake" de la saga *Metal Gear Solid* que ha sido recientemente anunciado. He visto que va a incluir el juego *Snake Eater* y mi duda es si va a ser como el primero que salió o como *Subsistence*, la reedición que sacaron más adelante.

Salvo nueva información, será el juego original.

La 2ª: me sigo debatiendo entre adquirir el *Modern Warfare 3* (del cuál soy un gran fan) o el aclamado *Battlefield 3*, que al parecer tiene una pinta increíble.

Pues no te lo puedo decir hasta que no los juegue. Como dices, *Battlefield* tiene una pinta estupenda (lo elegimos el mejor juego de la feria) pero espérate a que los analicemos en profundidad.

Ya, para terminar, una duda sobre PS Vita. Quería saber que prestaciones tiene este tipo de consolas al adquirir una tarifa 3G.

Pues las mismas que cualquier dispositivo con 3G: conexión a Internet (y por tanto, juego online) en cualquier lugar del mundo.

Antonio Conde

A la conquista de Troya

@ Hola, Yen. Me llamo Manu y te escribo desde Almería. Vuestra revista me fascina, es alucinante, pero tengo una duda que me corroe las entrañas desde mayo. Mi duda es:

¿Dónde está ese juego que se suponía que iba a salir en marzo, ese *Warriors: Legends of Troy*? a mí que soy un poseso de la mitología griega y me hubiera gustado jugarlo, no lo he encontrado en ninguna tienda española. ¿A qué puede deberse?



WARRIORS LEGENDS OF TROY es un juego tipo *Dynasty Warriors* inspirado en las leyendas homéricas y películas como Troya o 300. Atractivo, pero repetitivo, pasó sin pena ni gloria y aunque salió hace poco no es fácil de encontrar.

El juego salió, pero no debieron traer muchas unidades o las que trajeron las devolvieron rápido por la falta de ventas. En Game aparece descatalogado y en la FNAC te remiten a Koch Media. En el Corte Inglés y en XtraLife sí parece que lo tienen disponible.
Manuel Jesús Martínez Padilla



MINECRAFT se está convirtiendo en todo un fenómeno en PC con más de 10 millones de usuarios. Aún en fase beta, se trata de un sandbox de construcción por piezas. Se ha confirmado que habrá una versión para Xbox Live.

¿Un nuevo Army of Two?

@Hola Yen y gente de Hobby Consolas, soy un gran fan de la revista desde hace un año y esta es la primera vez que os escribo.

Mi pregunta es muy sencilla: ¿Se sabe algo sobre si van a sacar un *Army of Two III*? Es que hace poco me pasé el segundo con mi primo y ambos nos hemos quedado con el mono. Yo dudo mucho que saquen una 3ª parte, pero la esperanza es lo último que se pierde.

Pues no la pierdas, porque recientes informaciones aseguran que hace meses en EA ya estaban buscando personal para desarrollar este juego. Quizá tengamos noticias en breve.
Arturo Zafra

« KINECT STAR WARS ES UNA PROPUESTA ATRACTIVA PERO DEBE MEJORAR CON RESPECTO A LO VISTO EN EL E3 »

Las notas de Los Simpson

@Hola, Yen. Me llamo Marc, tengo 13 años y, aunque lleve bastantes años leyendo la revista, nunca te he escrito. Esta es mi primera vez. Solo tengo una duda, así que si no es mucho pedir, respóndemela aunque no se publique en la revista.

Soy un fan incondicional de Los Simpson y me gustaría que me dijeras las notas que le habeis dado a todos los juegos protagonizados por la familia amarilla que habéis analizado hasta ahora en vuestra revista.

Sin remontarme demasiado en el tiempo (ya que Los Simpson llevan con nosotros desde el número 1), sus últimos juegos han sido los siguientes. A *Los Simpson El Videojuego* le dimos un 85 a la versión de PS3/Xbox 360, un 72 a la de Nintendo DS y un 82 a la de PS2. *Los Simpsons Hit & Run* un 82 en PS2 y Xbox y Gamecube y *Los Simpsons Road Rage* para Gameboy Advance un 70. ¿Te vale con estos?
Marc Cabarrocas

El fenómeno Minecraft

@Hola, Yen: es la segunda vez que te escribo y la anterior no tuve suerte. Tengo unas cuantas preguntas y me gustaría que me las contastases.



LOS SIMPSONS han aparecido en casi todas las consolas, desde *Bart vs Space Mutants* (NES) y *Escape from Camp Deadly* (Game Boy) de nuestro primer número, hasta el juego oficial de la película para PS3 y Xbox 360, con notas irregulares.

La primera es sobre un juego que, aunque no este acabado, ya ha vendido mas de 2,5 milliones de copias: *Minecraft*. He oído que saldrá para Xbox 360 y que se podrá utilizar Kinect ¿Se podrá comprar en las tiendas o será mediante descarga?

Efectivamente ,este juego de piezas está siendo todo un fenómeno en PC, con más de 10 millones de usuarios activos. Llegará a Xbox 360 y a teléfonos con certificado PlayStation, pero no se sabe cuándo. Lo está haciendo 4J Studios, que ya hicieron *Banjo Kazooie* y *Perfect Dark* para Xbox Live y parece que solo será descargable.

Sin cambiar mucho de tema me gustaría saber cuánto costará el *Kinect Star Wars* (o algo así) y cuándo saldrá ya que soy un fanático de la saga y sus videojuegos.

Llegará a finales de año, aunque no se sabe el precio. Y esperemos que también con ajustes importantes en la detección de movimiento, porque lo que se vio en el E3 no nos dejó las mejores sensaciones, siendo generosos…

También me gustaría que dijeses algún juego post apocalíptico que no sea los *Fallout* o *Metro 2033* y la secuela que van a sacar. Gracias y me encanta esta revista y no la cambiaria por ninguna otra.

Pues postapocalíptico tienes el propio *Gears of War*, *Borderlands*, *Enslaved*… y dentro de poco aparecerá *Rage*, que también tiene una pinta estupenda.
Ignacio Ruíz

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Yen tuvo un descuido en una de sus publicaciones en dónde desveló, sin querer, su identidad secreta actual. HC 227: "No he podido resistirme a venir a España a celebrar el triunfo de la selección. Aunque mi corazón estaba también con la escuadra japonesa..." Sólo hay un persona que no vive en España y que además es futbolero y seguidor acérrimo de la selección japonesa, además de la de origen, y todos sabemos quién es... Si, amigos, si! Yen es.... Yen es... Creo que los fieles seguidores de Hobby Consolas no necesitarán más pista que esa para descubrir su identidad, quién no lo sepa aún deberían leer más Hobby Consolas!

Yen: Tu teoría falla. Tengo una foto con Kagotani que demuestra que no somos la misma persona.

@¿Qué me dices, Yen? Te he descubierto. ¡Eres Satoru Iwata! He llegado a esta conclusión tras leer el análisis de Portal 2 en el número 237 de la revista, después de quedar analfabetizado por una máquina descomprectora que tengo instalada en mi jardín. ¿Cómo te has quedado? P.D.: ¡A ver si cae una gorra!



Yen: Un gorrazo es lo que te voy a dar...

@Leí en un foro del FIFA12 en el que se decia que en el modo carrera como jugador tenías que encargarte de que el jugador llegara puntual a los entrenamientos y que si perdia el avión, salía de la convocatoria. ¿Sabéis si puede ser cierto?

Yen: Sí, se llama "Modo Drenthe".

WorldMags

[2002-2003]

No eran solo consolas

A medida que PlayStation 2 aumentaba su dominio, nosotros descubrimos junto a vosotros Xbox y GameCube, pero también formas distintas de disfrutar con ellas (conectarse a Internet, ver DVDs) y nuevos formatos: ¡llegaban los móviles!



Nº 126 Marzo 2002
El Hombre Araña protagoniza el cambio de maquetación de Hobby. Lo hemos mantenido durante ocho años.

El trío de la generación se completaba al fin con Xbox y GameCube. En estos meses el número de lanzamientos se multiplica como no lo había hecho en años, pues estas dos consolas y la exitosa PS2 luchan para demostrar que tienen la mejor tecnología y las franquicias más exitosas. Aun así, el reinado de "la Play 2" no se tambalea, gracias a la emergencia del público "casual" con los juegos de fútbol y de Eyetoy, así como un catálogo cargado de potentes franquicias.

→NUESTRO CAMBIO DE IMAGEN es, sin duda, el acontecimiento más importante de la revista en este par de años. No solo renovamos la maquetación de arriba abajo, sino que incorporamos también montones de pequeños cambios, como la columna de nuestro corresponsal en Japón, Cristophe Kagotani, el apartado Ojo al Dato en los preestrenos... ¡y nuestros "caretos" comenzaron a verse en los análisis! ¡Qué suerte la vuestra! Además, modificamos nuestra ficha de los análisis: sustituimos el ambiguo apartado de jugabilidad por el más "afinado" de diversión. En estos meses también batimos nuestro récord de páginas y comenzamos a popularizar el reglar DVDs con vídeos de juegos.



Nº 136 Enero 2003
Cambiamos los colores del logo de Hobby Consolas por primera vez desde el número 31. La estética Matrix lo impregna todo.



Nº 146 Noviembre 2003
Introducimos el código PEGI (de edad recomendada) en nuestros análisis. Con 236 páginas, batimos nuestro récord...



Nº 147 Diciembre 2003
... pero lo superamos un mes después, con 252 (y 36 de suplemento). Es la cifra más alta que hemos alcanzado nunca.



QUÉ PASÓ EN EL MUNDO





1 de enero: En todas las gasolineras de nuestro país se prohíbe la gasolina con plomo.

20 de febrero: Al ver las 20 PM y 2 minutos en un reloj digital se da un palíndromo de doce dígitos: 20:02 del 20.02.2002.





1 de marzo: La peseta ya no es de curso legal. El euro es la única moneda de España.



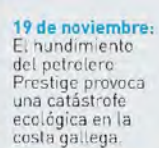
5 de mayo: Primera emisión de La Hora Chanante en el canal de televisión Paramount Comedy.

21 de junio: Se estrena en nuestro país la película de Spider-man.



Agosto: Tú y tus colegas bailáis en la discoteca el Aserejé. Tranquilo, es algo que le pasa a todo el planeta.

19 de noviembre: El hundimiento del petrolero Prestige provoca una catástrofe ecológica en la costa gallega.









Nº 138 Marzo 2003

Samus se pide "prime"

Llevaba un tiempo en el olvido, pero de golpe y porrazo volvió a convertirse en el referente a seguir. Samus Aran y sus dos *Metroid Prime* para GameCube obtuvieron sendas notas de 97, lo que los convirtió en los juegos mejor puntuados de estos años para cualquier formato.





Nº 139 Abril 2003

Bienvenido al ciberespacio

En 2003, eso de jugar a través de Internet seguía sonando a "futurista que te pasas". En este número incluimos un reportaje con las posibilidades que ofrecía cada consola. Pero claro, por aquel entonces el número de líneas ADSL en España era 10 veces inferior al actual. Todavía quedaba mucho por recorrer.

Nº 142 Julio 2003

Una Lara al natural

Nuestros pósters también merecen un reconocimiento. Uno de los más recordados es este enooooorme desplegable en el que se muestra a una Lara Croft a tamaño natural... Bueno, en concreto era Jill de Jong, la modelo encargada de darle vida en las promociones de *El Ángel de la Oscuridad*. Esto de juegos tenía lo justo, pero nadie se quejó.





Nº 147 Diciembre 2003

Más allá del politono

Con Planeta Móvil quisimos abarcar una nueva forma de disfrutar los juegos. Los "celulares" habían estado estancados un par de años en el juego de la serpiente. Un día, la tecnología Java trajo una avalancha de títulos. Además, se hicieron comunes los móviles... ¡con cámara integrada! ¡El ser humano no conoce límites!

EL TESTIMONIO

De lector a redactor



Por Roberto Ajenjo
Redactor de Hobby Consolas de 1998 a 2006.

Noviembre de 1998. Suena el teléfono en casa, y mi madre contesta. "Hijo, teléfono, es un tal Samuel Dicaprio, de Holy Coronas". ¿¿Manuel del Campo?? ¿¿De Hobby Consolas?? Uf, no veáis qué subidón me dio, y más cuando supe que me llamaban para decirme que me habían contratado como redactor. ¡Ganarse el pan jugando a la consola! Menudo trabajo, ¿eh? Es una pasada, pero también una responsabilidad que impone lo suyo. Es como si te dijeran: "Oye, que Fernando Alonso se ha puesto malo, mañana tienes que sustituirlo al volante de su Ferrari". Primero dices: "¡Qué caña!", pero cuando te sientas en el cockpit, no veas qué sudor frío, tú...

Me enganché a leer revistas de videojuegos en los noventa y tantos, cuando salió TodoSega, pero no tardé en convertirme en un incondicional de Hobby Consolas. Era la más entretenida... y la que más páginas traía. ¡Yo era de los que le daba la brasa cada día al kiosquero preguntándole monedas en mano si había salido ya el siguiente número! Sí, envié algunas cartas de opinión a la famosa sección "Contrapunto", y me publicaron un par de ellas. ¡Quién me iba a decir que más tarde formaría parte de la redacción! Comencé a trabajar allí el mismo día que David Martínez y, a partir de ahí, fueron 8 años súper intensos, que se pasaron como si hubieran sido 8 minutos. Desde luego, no hay nada como ganarse la vida con aquello que más te gusta. Pero no creáis: para estar a la altura de una revista como Hobby Consolas no basta con que te molen las consolas. Hay que tener criterio y profesionalidad, y ser capaz de expresar con claridad lo que te hace sentir cada videojuego que cae en tus manos. Tened por seguro que el equipo de Hobby Consolas está compuesto por verdaderos "cracks".

En fin, la vida da muchas vueltas, y a mí me ha llevado por otro camino. Ahora vivo en territorio "yanqui", pero en la distancia sigo sintiéndome parte del equipo de Hobby Consolas. De hecho, ahora que vuelvo a ser uno más de sus lectores incondicionales, recurro a ella (y a su flamante "prima" digital, hobbynews.es) para estar puntualmente enterado de todo lo que se cuece en el mundillo consolero.

Hobby Consolas ha cambiado mucho con el tiempo, y siempre para mejor. Pero claro, es que las consolas también han cambiado, y también vosotros, los lectores. Aquella revista casi familiar, producida con medios limitados en una entrañable redacción a las afueras de Madrid, se ha transformado en una publicación madura y megaprofesional, una de las más importantes y sólidas del panorama editorial. Parece mentira que Hobby Consolas ya haya cumplido 20 años, pero estoy seguro de que cumplirá muchos más y que seguirá agrandando su leyenda. Por mi parte, siempre sentiré el orgullo de saber que los 8 años que pasé allí contribuyeron a hacer de Hobby Consolas lo que es hoy: la mejor revista de videojuegos de España y una de las más importantes del mundo.



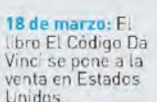


15 de febrero: Unos 6 millones de personas se manifiestan en todo el planeta en contra la invasión estadounidense del territorio de Irak.

18 de marzo: El libro El Código Da Vinci se pone a la venta en Estados Unidos.



14 de abril: El muestreo del mapa genómico humano ha sido completado.







28 de abril: Apple lanza iTunes. La descarga legal de música empieza a ser popular.

28 de junio: Las míticas motocicletas Harley Davidson cumplen un siglo de vida. El hecho se celebra con un tour que pasa por Barcelona.



8 de octubre: Arnold Schwarzenegger es nombrado gobernador del estado de California.







[2002-2003]



LAS CONSOLAS

No hay rival débil

Quizá no llegaron a superar en ventas a PlayStation 2, pero tanto Xbox como GameCube supieron desarrollar su propia personalidad y acogieron un catálogo de títulos envidiable.

Compañía **Nintendo**
Lanzamiento **2002**
Precio de salida **199 €**



GameCube Su diseño externo es uno de los más curiosos que ha tenido una consola de sobremesa. Era más potente que una PS2 y usaba un formato exclusivo para los juegos: el GameCube Optical Disc.

Compañía **Microsoft**
Lanzamiento **2002**
Precio de salida **479 €**

Xbox Su éxito fue mayor en EE.UU. que en Europa, pero dejó patente su poderío técnico y supuso un enorme paso adelante con su juego online y su disco duro, muy innovador en la época.

LOS JUEGOS

Cómo crear imagen de marca

Estas dos consolas salieron más tarde que PS2, así que para destacar tenían que mimar mucho la calidad y el carácter de sus juegos. Xbox era la que partía con desventaja, pues tenía que crear sus sagas desde cero. Aun así, ambas acogieron una enorme cantidad de títulos que marcaron época.

GameCube: imaginación y potencia
Nintendo recurrió a sus sagas consagradas, pero lo hizo con nuevos enfoques que asombraron a todos: inolvidables resultan la estética y ambientación de *Zelda: Wind Waker*, así como el planteamiento de *Super Mario Sunshine*. Hasta tuvimos tiempo de ver nacer la saga *Pikmin* o de disfrutar de impactantes juegos de terceras compañías, como *Resident Evil 4* o *Eternal Darkness*.

Xbox: ¡acción!
La consola estaba muy orientada al mercado americano y eso se notaba en su nutrido catálogo de "shooters", capitaneados por los dos *Halo*. Pero también hubo hueco para títulos distintos y que elevaban el listón técnico, como *Caballeros de la Antigua República*, los dos *Fable*, *Ninja Gaiden* o *Jade Empire*. ¡Qué gran colección!

20 es la nota más baja que hemos dado en nuestra historia. El "premio" fue recibido ex aequo por *Jet Ion GP* de PS2 y por *Power Rangers Time Force* de GB Color. ¿Felicidades?

WorldMags

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO



PÁGINA 96

RESISTANCE 3: Puede que Hale haya muerto, pero a la humanidad aún le quedan héroes... ¡nosotros mismos!

PÁGINA 104

WARHAMMER 40.000 SPACE MARINE

Las figuritas de este popular juego de tablero se han convertido en imponentes soldados que se enfrentan a los Orkos y las fuerzas del Caos. Esto sí que será una batalla a escala épica.



PÁGINA 102

DRIVER SAN FRANCISCO: Hay dos cosas que no pueden faltar en una gran persecución: conducir un gran clásico americano y saltar por las calles empinadas de San Francisco.



PÁGINA 100

CALL OF JUÁREZ THE CARTEL: Para acabar con el narcotráfico, nada como tener puntería.

EN ESTE NÚMERO...

Mientras nosotros disfrutamos de las vacaciones, nuestras consolas se preparan para librar una batalla definitiva contra el crimen... y también contra un par de invasiones alienígenas.

PlayStation 3

Xbox 360

LAS CLAVES

1 EL ARGUMENTO nos llevará (junto al profesor Malikov) a Nueva York para detener los planes de las quimeras.



2 LAS ARMAS subirán de nivel con el uso y tendrán un disparo secundario, lo que le dará más variedad a los tiroteos.



3 LOS JEFES FINALES nos pondrán las cosas muy difíciles, y eso que este merodeador será de los "pequeñitos".

Septiembre · Insomniac · Shoot'em up

RESISTANCE 3

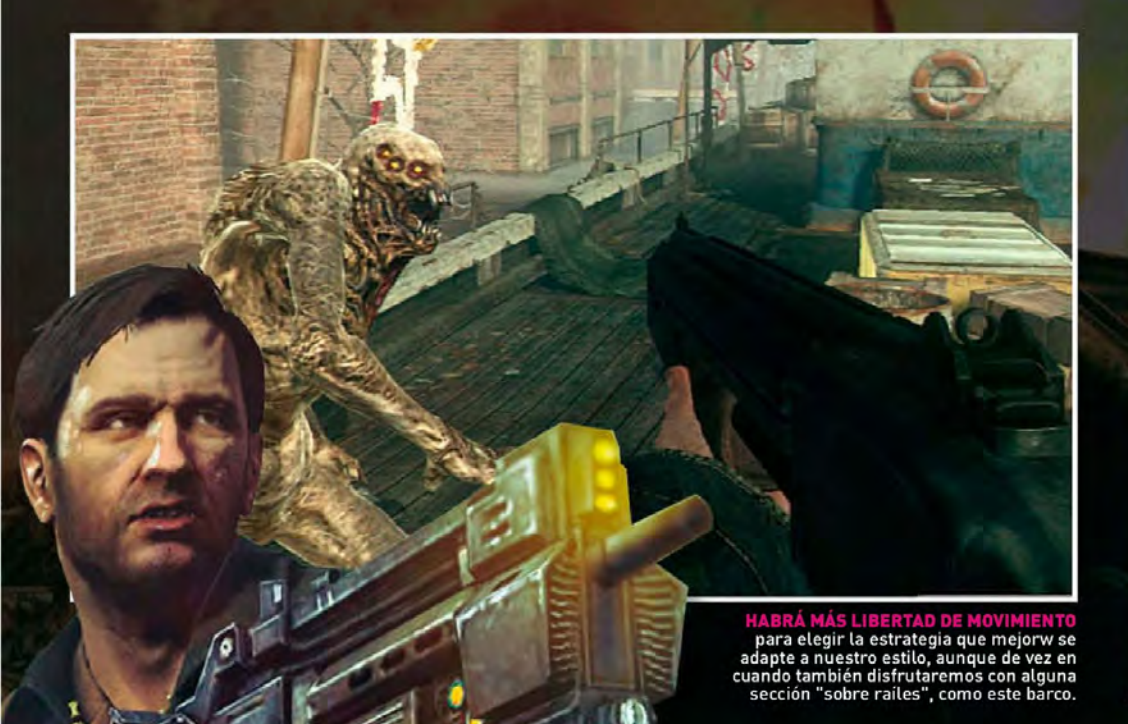
En la batalla contra las quimeras han surgido héroes anónimos, héroes por accidente y sacrificados héroes de guerra. Joseph Capelli tendrá un poco de todos ellos... aunque no quiera.

LAS QUIMERAS HAN GANADO LA GUERRA, o al menos están a punto de hacerlo. Han pasado 4 años desde *Resistance 2*, la humanidad sobrevive a duras penas la invasión y ahora, más que nunca, se ve obligada a luchar en pequeñas escaramuzas con tan solo un puñado de hombres. Nathan Hale, el protagonista de las dos entregas anteriores, no volverá por motivos que cualquiera que haya jugado la segunda parte conocerá. En esta ocasión controlaremos a Joe Capelli, un tipo normal y corriente que, al contrario que Hale, no estará infectado por el virus quimera. Por eso no contaremos con ninguna habilidad extraordinaria (salvo nuestro dominio del gatillo) y tendremos que recoger botiquines en lugar de esperar a que se recargue nuestra energía al parapetarnos.

Sobrevivir no será el único propósito de nuestro protagonista. Pronto descubrirá una posibilidad de acabar con la invasión y salvar la vida de su hijo de un plumazo. Así que se embarcará en un peligroso viaje desde Oklahoma hasta Nueva York enfrentándose a los aliens para lograrlo. El problema será que la fuerza de las quimeras es cada vez mayor. Usando unos artefactos llamados "terraformadores" pretenden cambiar la superficie de nuestro planeta y hacerlo más habitable para su especie.

CAPELLI CONTARÁ CON UN IMPONENTE ARSENAL para salir airoso en la batalla, y esta vez no estará limitado a dos armas al mismo tiempo. Volverá la "rueda de armas", con lo que una vez desbloqueadas elegiremos cualquiera de las 12 disponibles. Aunque nos reencontraremos con clásicos como el bullseye o el perforador, también habrá novedades como el atomizador, capaz de crear pozos de gravedad que atraerán y destruirán a los enemigos cercanos. Pero lo mejor es que podremos su- ▸▸





HABRÁ MÁS LIBERTAD DE MOVIMIENTO para elegir la estrategia que mejorw se adapte a nuestro estilo, aunque de vez en cuando también disfrutaremos con alguna sección "sobre railes", como este barco.

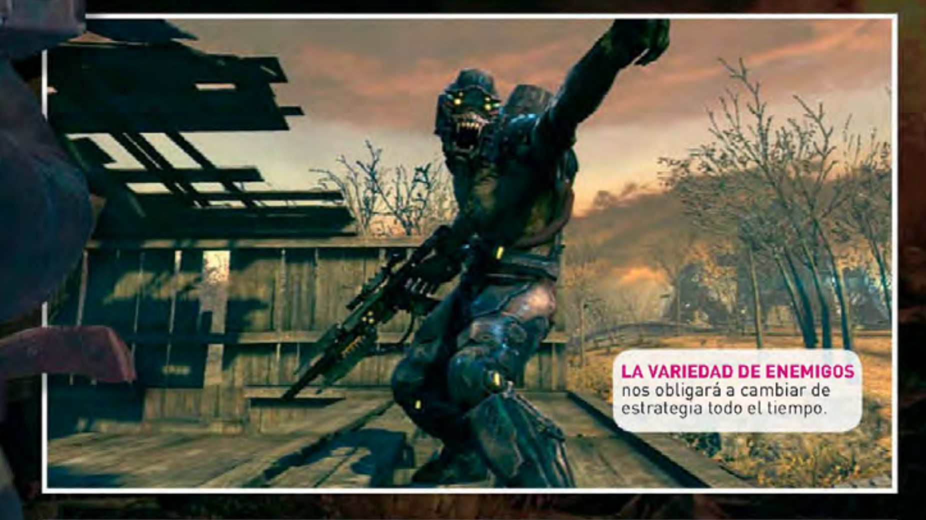
¡OJO AL DATO!

Cine y juegos de la mano...

INVASIÓN A LA TIERRA INCLUYE UNA DEMO

Los que compren la peli en Blu-ray serán los primeros afortunados en jugar la demo de *Resistance 3*. Será la fase del barco en St. Louis, de unos 20 minutos de duración.





LA VARIEDAD DE ENEMIGOS nos obligará a cambiar de estrategia todo el tiempo.



SOLO EL 10% DE LA HUMANIDAD HA SOBREVIVIDO a la invasión. Ahora malviven en zonas subterráneas donde están a salvo de las quimeras. Pero eso se ha acabado...

LA LUCHA CONTRA LAS QUIMERAS TIENE UN NUEVO HÉROE

LOS JEFES FINALES, como el brawler o el goliat, serán gigantescos y espectaculares.



LA ATRACTIVA TRAMA DEL JUEGO estará contada a través de excelentes vídeos realizados con el motor del juego y de escenas de animación de tipo cómic.



EL ESTILO DE LOS COMBATES lo decidiremos nosotros al jugar. Podemos ir de "amarrateguis" desde lejos o acercarnos a saco para ver estas caras tan feas.

LA VERDADERA RESISTENCIA ESTÁ A PUNTO DE COMENZAR. EL OBJETIVO: SOBREVIVIR

birlas de nivel con la experiencia, ganando nuevas habilidades, como mejoras en el tipo de munición o aumentar su rango de acción en una explosión.

LAS QUIMERAS TAMBIÉN ESTARÁN BIEN EQUIPADAS, con casi el mismo arsenal y alguna que otra nueva ventaja. Por ejemplo, habrá algunas que podrán hacerse invisibles y los batallones de infantería contarán con un droide volador que creará escudos para proteger a sus tropas. Los escenarios serán más abiertos que nunca (aun manteniendo el "pasillismo") y no faltarán los gigantescos enemigos finales marca de la casa. El multijugador también se contagiará de este estilo de escaramuza, con partidas 8 contra 8 en lugar de las superpobladas partidas de 32 contra 32 de las anteriores entregas, y además tendrá un completo sistema de progresión con el que moldear a nuestro combatiente. La resistencia nos necesita más que nunca, aunque habrá que esperar un mes más para poder alistarnos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Gráficamente no estará a la altura de otros "shooter", pero las armas y su atractiva historia nos mantendrán enganchados.





LA GUERRA DE GUERRILLAS MOLA

La lucha entre ejércitos es la trama más repetida en los shooters, pero hay otros en los que la lucha no es de igual a igual, cuando no somos parte de un ejército y tenemos que sobrevivir a la amenaza como una guerrilla.

EN HOMEFRONT hicimos frente a una invasión coreana en territorio yanqui. El juego mostraba la brutalidad de las fuerzas invasoras y la impotencia de los invadidos, que se veían obligados a luchar.



RED FACTION GUERRILLA nos proponía destruir todo lo que se pusiera en nuestro camino (a martillazo limpio) para conseguir la libertad de los oprimidos habitantes de Marte.



HALF LIFE 2 sentó las bases de cómo debía ser una guerrilla en un videojuego: pequeñas operaciones de sabotaje, objetivos concretos y la lucha por la supervivencia como único fin.





LA VARIEDAD DE ARMAS y el hecho de que podamos llevar las 12 existentes a la vez (no como la mayoría de shooters) nos permitirá planificar mejor nuestra estrategia.



LOS OBJETOS COLECCIONABLES estarán desperdigados por los escenarios y muchas veces nos darán información sobre las quimeras, aunque no será fácil encontrarlos.

LAS QUIMERAS serán más listas, variadas, letales y numerosas que nunca.



A LO LARGO DE NUESTRO VIAJE HASTA NUEVA YORK iremos conociendo a otros colegas de la resistencia. En momentos puntuales nos ayudarán (y les ayudaremos) y nos irán desbloqueando las nuevas armas. ¡Viva la resistencia unida!

LAS CLAVES



1 EL ARGUMENTO nos llevará a proteger a una testigo que parece saber algo sobre la bomba que colocaron los narcos.



2 LOS COMBATES serán constantes. Habrá más de 20 armas distintas con las que apuntar en 1ª persona.



3 LA COMPETICIÓN con nuestros colegas será primordial, incluso durante la campaña cooperativa. ¡Mola!

■ Julio ■ Ubisoft ■ Shoot'em up

CALL OF JUÁREZ THE CARTEL

En dos ocasiones no pudimos encontrar el tesoro de Juárez en el salvaje Oeste. ¿Será distinto en la actualidad? Difícil, porque ahora el FBI, la DEA y la policía nos quieren traicionar.

■ LA FRONTERA ENTRE MÉXICO Y EE.UU. ESTÁ QUE ARDE. Un grupo de narcos ha hecho estallar una bomba en territorio americano y pretende extender su "negocio" por todo el país. Tres agentes serán los encargados de darles caza desde las calles de Los Ángeles hasta Ciudad Juárez: Ben es un policía descendiente de los protagonistas de las dos primeras entregas; Eddie es un agente de la DEA, y Kim pasó de pandillera a engrosar las filas del FBI. Juntos deberán colaborar para acabar con el cártel, aunque ninguno se fiará de los otros.

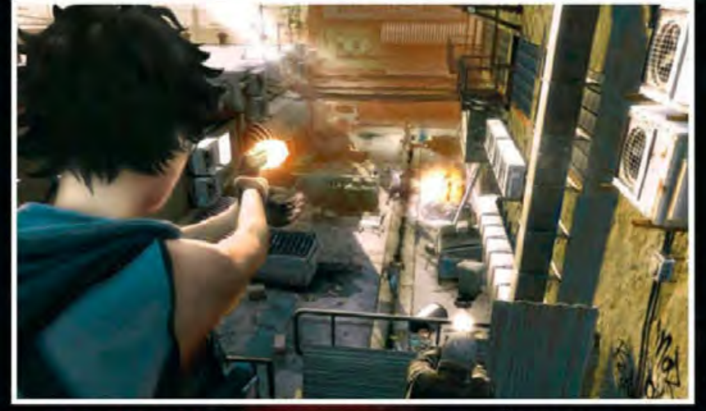
→EL DESARROLLO NOS RECORDARÁ A CALL OF DUTY (aunque salvando las distancias), con tiroteos en primera persona, escenarios "pasilleros" y no demasiada libertad de acción. Lo que mejor pinta tiene son las posibilidades de "pique" en el modo cooperativo, que nos permitirá jugar con dos amigos online. Y es que al acabar un nivel nos premiarán por ser el que más bajas cause, el que más elementos del escenario haya destruido o por cumplir nuestros propios objetivos (generalmente objetos que recolectar o personajes con los que hablar) sin que nos descubran nuestros colegas. Porque el enemigo efectivamente puede estar en México, pero también lo estará en nuestra propia casa. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Gráficamente no destacará, aunque el juego con amigos, que mezcla las virtudes de *Left 4 Dead* con el estilo en los combates de un *Call of Duty*, puede darle un aire nuevo a la explotada fórmula de los shooters. El mes que viene saldremos de dudas.



LA VIOLENCIA DE LOS NARCOS se ha extendido desde Ciudad Juárez hasta California. Nosotros haremos el camino inverso para pararles los pies de una vez.



LA AGENTE KIM EVANS salió de una de las pandillas de Los Ángeles para convertirse en agente del FBI. Ahora tendrá que detener a sus ex-colegas.

EL LEJANO OESTE DEJARÁ PASO A LA SALVAJE FRONTERA MEXICANA

¡OJO AL DATO!

Hiriendo sensibilidades...

EL ARGUMENTO YA HA SUSCITADO LA POLÉMICA

El gobierno de Chihuahua, al que pertenece Ciudad Juárez, ya le ha pedido al Presidente mexicano que prohíba la venta del juego, ya que según ellos vanagloria la violencia de los narcos. Que cada uno saque sus propias conclusiones.





1 LA CIUDAD y sus cuestas van a tener mucho protagonismo. Habrá muchas zonas reconocibles, claro.



2 LA CONDUCCIÓN ALOCADA no solo será posible, sino que seremos premiados por hacer uso de ella.



3 EL CONTROL será sorprendentemente asequible. Nos permitirá ejecutar rápidas maniobras instintivamente.

Septiembre **Ubisoft** **Velocidad / Acción**

DRIVER SAN FRANCISCO

Dicen que "San Fran" es la ciudad del amor y el buen rollo. No será por este juego, en el que cuanto más humilles a los rivales y más destroces las calles, más alto puntuarás.

TANNER, EL PROTAGONISTA DE ESTA SAGA, ha quedado en coma tras sufrir un terrible accidente de coche. Pero como eso de ser conductor lo lleva en el alma, es capaz de abandonar su cuerpo y colarse "espiritualmente" en el coche que desee. Este poder, llamado Shift, será una de las claves del nuevo *Driver*, que nos propondrá acabar de nuevo con los planes del delincuente Jericho mientras recorremos las calles de San Francisco.

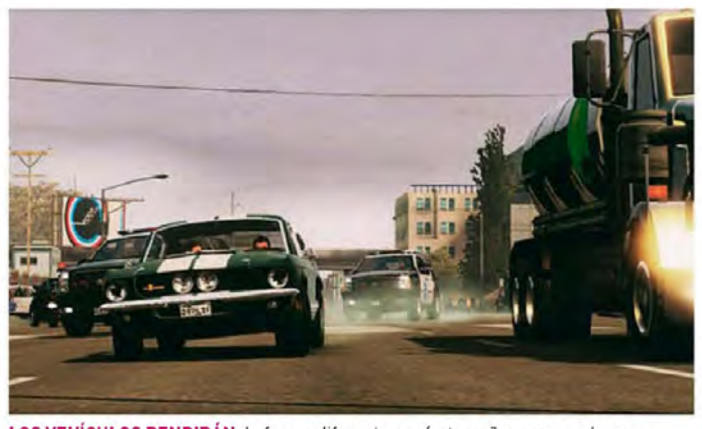
Gracias a él podremos pasar de un vehículo a otro en décimas de segundo sin tener que bajarnos y desplazarnos a pie: bastará con pulsar un botón para situarnos a vista de pájaro y así seleccionar el coche que más nos convenga. También podremos entrar en una vista subjetiva que volará entre los coches hasta que señalemos un "buga". Quizá parezca demasiado fantasioso para el que busque un juego más o menos realista, pero os aseguramos que al hora de jugar resultará muy atractivo y dinámico.

EL MULTIJUGADOR será el gran beneficiado con este cambio. Organizar partidas de hasta 8 jugadores en los que todos cambian de coche y trayectoria a velocidad frenética será tan caótico como divertido. Más, si tenemos en cuenta que el multiplayer ofrecerá ¡19 modos distintos! Conquistar áreas, perseguir al ladrón, huir con un objeto, seguir la estela de un rival... Va a haber de todo. HC

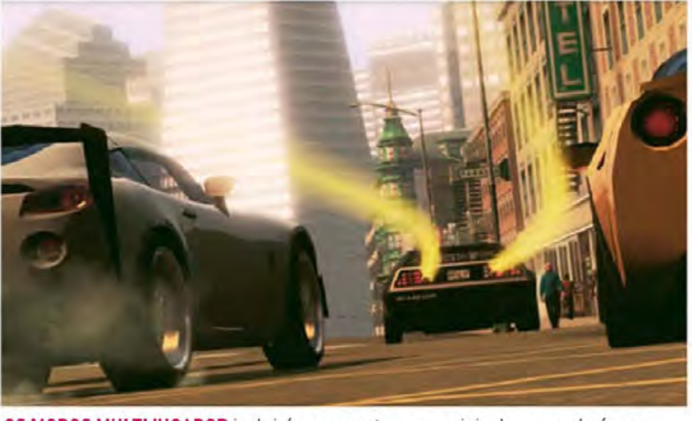
PRIMERA IMPRESIÓN

No sabemos hasta que punto será atractiva la Campaña, pero el apartado multijugador nos tiene enamorados.





LOS VEHÍCULOS RENDIRÁN de forma diferente según tamaño, peso... o bueno, el tipo de vehículo. No va a correr igual un camión cisterna que un descapotable...



LOS MODOS MULTIJUGADOR incluirán propuestas muy originales para el género, como este "persigue la estela". ¡Oye, ese coche es un DeLorean! ¡Qué fuerte, Doc!

VIVIREMOS LAS CARRERAS MÁS BESTIAS QUE HA TENIDO LA SAGA

LA HABILIDAD SHIFT nos permitirá cambiar casi instantáneamente de vehículo. Cuando la usemos, los otros jugadores verán un rayo caer sobre el coche al que nos "mudamos", como se muestra aquí.

¡OJO AL DATO!

SHADOW OF THE BEAST

Veteranos del sector...
REFLECTIONS VUELVE A FIRMAR EL JUEGO

Aunque ahora es parte de Ubisoft, Reflections fue una desarrolladora independiente nacida en 1984, que creó juegos tan inolvidables como *Shadow of the Beast*, *Stuntman*, los dos *Destruction Derby* o, claro, todos los anteriores *Driver*.

Entrevista en HOBBYNEWS.es



LAS CLAVES



1 EL UNIVERSO WARHAMMER estará representado al dedillo: desde los marines o los orcos a los escenarios todo es puro *Warhammer*.



2 EL CÓCTEL DE ESTILOS en los combates, que mezcla armas de fuego con luchas cuerpo a cuerpo, será lo más llamativo del juego.

Septiembre **THQ** **Acción**

WARHAMMER 40.000 SPACE MARINE

LOS MARINES ESPACIALES están a punto de embarcarse gustosos en una nueva misión: masacrar a los orcos y goblins que han invadido uno de los planetas del Imperio. Este mundo sirve como fábrica de armas, así que será vital evitar que nuestra tecnología caiga en manos de los "verdes". El encargado será el Capitán Titus, un soldado curtido en mil batallas que gracias a su armadura y a su imponente arsenal hará frente a esta terrible amenaza ambientada en los juegos de rol *Warhammer 40.000*.

Los combates mezclarán de una forma muy fluida y convincente los ataques cuerpo a cuerpo con los tiroteos (todo en 3ª persona). Así, por ejemplo, podremos acabar con un grupo de orcos en la distancia para luego desmembrar a los que hayan quedado vivos con nuestra espada-sierra.

PODREMOS REALIZAR MOVIMIENTOS ESPECIALES para eliminar a varios enemigos a la vez, lo que convertirá las partidas en un festín de sangre y gore. Y es que la acción será constante, sentiremos que estamos siempre rodeados y que la batalla no tiene fin. Tanto es así, que en lugar de parapetarnos a lo *Gears of War* (juego con el que guarda similitudes, como la cámara en el hombro o los tiroteos) se nos premiará recuperando energía sí nos mantenemos en la batalla y realizamos más ejecuciones. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Mezcla tiroteos a lo *Gears of War* y brutales combates cuerpo a cuerpo para renovar la acción en 3ª persona.

WorldMags

Sólo por ser socio de GAME
¡Ventajas al instante!

270 tiendas en toda España



Llévatelo por sólo 29,95 €

AHORRA HASTA UN 50% EN TUS JUEGOS SEMINUEVOS*



Llévatelo por sólo 29,95 €



Llévatelo por sólo 29,95 €

Llévatelo por sólo 24,95 €



Llévatelo por sólo 9,95 € precio unitario

































Llévatelo por sólo 9,95 € precio unitario

Llévatelo por sólo 29,95 € precio unitario
















* Ahorro calculado sobre el P.V.P. oficial en el momento del lanzamiento.

GAME
Tu especialista en videojuegos

www.GAME.es

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 31/08/11. Impuestos incluidos.



Sólo por ser socio de GAME
¡Ventajas al instante!

¡Reserva ya en GAME tu juego favorito!

Resistance 3

Ed. Especial + 2.000 puntos



Fecha estimada lanzamiento: 08/09 2011

Sólo en GAME venta exclusiva

La Edición Especial incluye:
- Caja al estilo "Steelbook"
- Disco Blu-Ray con efecto vinilo
- Skin de Nathan Hale infectado
- Granada especial de combustible
- Título exclusivo multijugador "Centinela"
- Skin de SRPA Black Ops
- Multijugador Booster

Promoción limitada a 6.900 unidades.

FIFA 12

+ DLC FIFA Ultimate Edition



Fecha estimada lanzamiento: 29/09 2011

Sólo en GAME DLC exclusivo

Incluye FIFA 12 Ultimate TEAM
- 4 Sobres de oro al mes durante 6 meses

Promoción limitada a 34.000 unidades.

Batman: Arkham City



+ DLC Skin Batman



Fecha estimada lanzamiento: 21/10 2011

Sólo en GAME DLC exclusivo

DLC Skin de Batman de la serie animada de TV

Promoción limitada a 7.500 unidades.

Gears of War 3

Epic Edition



Fecha estimada lanzamiento: 20/09 2011

Sólo en GAME venta exclusiva

La Epic Edition incluye:
- Estatua de Marcus Fénix de 11,2 pulgadas de alto y 1,7 Kg de peso.
- El arte y el diseño de Gears of War de Tom Bissell. Un libro de 96 páginas con entrevistas, fotos, arte conceptual y mucho más.
- Pack de armas "Agujeros infectados". Incluye cinco personalizaciones armas para el multijugador de Lancer, Retro Lancer, Hammerburst, la Escopeta Recortada y la Escopeta Gnasher.
- El resto de contenidos incluidos en la Edición Limitada.

Promoción limitada a 2.900 unidades.

Warhammer 40.000

Space Marine Elite Armour Pack



Fecha estimada lanzamiento: 06/09 2011

Sólo en GAME venta exclusiva

Edición Especial "Elite Armour Pack"
Incluye 4 armaduras exclusivas



Promoción limitada a 2.400 unidades.

F1 2011

+ 2.000 puntos



Fecha estimada lanzamiento: 23/09 2011

2.000 puntos
Al reservar este juego sólo para Socios

Deus Ex Human Rev.

+ DLC Explosive Mission



Fecha estimada lanzamiento: 26/08 2011

El DLC "Explosive Mission" incluye:
- Misión exclusiva
- Armas exclusivas

Promoción limitada a 2.900 uds. (PS3) y 1.400 uds. (Xbox 360).

Driver San Francisco

Edición Limitada



Fecha estimada lanzamiento: 01/09 2011

Sólo en GAME venta exclusiva

La Edición Limitada de Driver San Francisco incluye:
- Mapa de San Francisco
- Replica del 1970 Dodge Challenger
- Versión Retail del juego
- Un cómic
- Más contenido In-Game adicional

Promoción limitada a 1.400 uds. (PS3) y 400 uds. (Xbox 360).

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 31/08/11. Impuestos incluidos.

www.GAME.es



270 tiendas en toda **España**



GAME
Tu especialista en videojuegos

270 tiendas en toda España



Entra en
www.GAME.es/tiendas
y encuentra tu tienda más cercana



ORENSE
Barbadás
Aira de Fonsillón, s/n
Ctra. Celanova



Tu consola al mejor precio en GAME

PlayStation 3 160 Gb **+ GOW III + F1 2010**



Llévatelo por sólo
299,95 €

Sólo en
GAME
venta exclusiva

Xbox 360 4Gb



LLévatela ahora por
169,95 €

270 tiendas en toda **España**

Promaciones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 31/08/11. Impuestos incluidos.

www.GAME.es

ESCAPARATE

MUCHO MÁS QUE



Invasión a la tierra



- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Aaron Eckhart, Michelle Rodriguez...**
- Director **Johathan Liebesman**
- Precio **17,99 €**
- También en Blu Ray **21,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Unos alienígenas atacan las grandes ciudades del mundo, y Los Angeles queda convertida en el último bastión de la humanidad frente a los hostiles invasores.
EXTRAS DVD: Recreando L.A., Como se hizo la batalla, Alienígenas en L.A... ✶

El Rito



- Género **Terror**
- Protagonistas **Anthony Hopkins, Alice Braga, Ciaran Hinds...**
- Director **Mikael Hafstrom**
- Precio **17,99 €**
- También en Blu Ray **21 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★
EXTRAS ★



ARGUMENTO: Basada en hechos reales, esta película sigue al seminarista Michael Kovak, a quien envían a estudiar exorcismo al Vaticano a pesar de sus dudas sobre esta práctica, que le llevan a buscar la solución a este tipo de casos en la psiquiatría. Sus convicciones empieza a derrumbarse cuando le nombran aprendiz del poco ortodoxo padre Lucas, un legendario sacerdote que tiene miles de exorcismos en su haber.
EXTRAS DVD: Escenas suprimidas. ✶

Destino oculto



- Género **Thriller**
- Protagonistas **Matt Damon Emily Blunt...**
- Director **George Nolfi**
- Precio **19,95 €**
- También en Blu Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



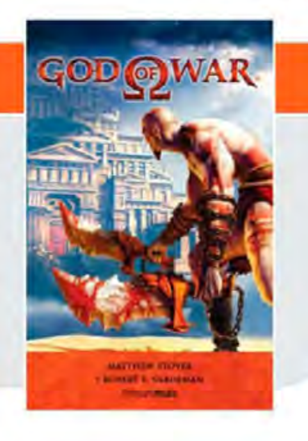
ARGUMENTO: Un ambicioso político norteamericano se enamora de una guapa bailarina de ballet que alterará completamente su vida. Tras advertir que unos misteriosos hombres intentan separarlos, comprende que se enfrenta a los agentes del Destino, que están dispuestos a usar su considerable poder para impedir que ambos se unan.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas y extendidas, Saltando por Nueva York, Convirtiéndose en Elise... ✶

LIBROS

God of War

La leyenda de Kratos se ha hecho grande en las consolas, pero ahora también ha saltado a las páginas de este libro, que nos ofrece una visión más profunda de la historia que nos narran los videojuegos.

- Timun Mas ■ 17 €



MÚSICA

Spider-Man

Turn off the Dark es el nombre del musical del hombre araña que se representa actualmente en Brodway. Su banda sonora ya está disponible, e incluye temas compuestos por Bono y The Edge, los componentes de U2.

- Mercury Records ■ 9,99 €



VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

DVD



Valor de ley

- Género **Western**
- Protagonistas **Jeff Bridges, Matt Damon, Josh Brolin...**
- Director **Joel y Ethan Coen**
- Precio DVD **17,99 €**
- También en Blu Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: El padre de Mattie Ross, una niña de 14 años, es asesinado por Tom Chaney, y ahora ella busca hacer justicia con la ayuda del jefe de policía Rooster Cogburn. Deben atraparle antes de que lo haga un ranger llamado LaBoeuf.
EXTRAS DVD: El Valor de Ley de Mattie Ross, Recreando Fort Smith, De los miriñaques a las pieles: vistiéndose en 1880... ✶



Restrepo

- Género **Documental**
- Protagonistas **Juan Restrepo, Dan Kearney, Aron Hijar...**
- Director **Tim Hetherington, Sebastian Junger**
- Precio **14,99 €**
- También en Blu Ray **24,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Los autores de este documental pasaron varios meses junto a un pelotón de soldados estadounidenses que combaten en el valle más peligroso de Afganistán, llamado Korengal. La cinta se centra en un remoto puesto formado por 15 hombres y llamado Restrepo en honor de un soldado que falleció allí.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas, Entrevistas, Casting, Biografías directores, Ficha de doblaje... ✶



Red

- Género **Acción**
- Protagonistas **Bruce Willis, Morgan Freeman...**
- Director **Robert Schwentke**
- Precio **17,99 €**
- También en Blu Ray **24,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Adaptación al cine de la novela gráfica de Warren Ellis y Cully Hammer. Su protagonista es Frank, un ex agente de operaciones especiales de la CIA que vive retirado hasta que se convierte en objetivo de una conspiración. Con su identidad en peligro, decide volver a la acción y reúne a su antiguo equipo para demostrar que no están acabados.
EXTRAS DVD: Audiocomentario con Robert Baer, oficial de la CIA retirado, Escenas eliminadas y extendidas... ✶

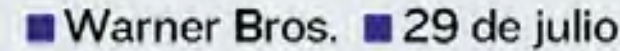


CINE

Green Lantern

El Cuerpo de los Linterna Verde ha protegido el universo durante siglos. Ante la amenaza de un enemigo llamado Parallax, el destino de la Tierra está en manos de un nuevo recluta: el humano Hal Jordan.





■ Warner Bros. ■ 29 de julio

Capitán América

Steve Rogers se ofrece voluntario para participar en un programa experimental que lo convierte en el Capitán América, un súper soldado que se enfrenta a la organización Hydra, dirigida por Cráneo Rojo.



■ Paramount ■ 5 de agosto

WorldMags

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones



▲ EL NUEVO JUEGO DE MARCUS

Ya, muchos estaréis pensando en *Gears of War 3*, pero en realidad nosotros nos referimos a este juego de tablero basado en el éxito de Xbox 360. Pueden participar hasta 4 jugadores, que deben colaborar para derrotar a las hordas Locust.
Más información en: www.forbiddenplanet.co.uk
Precio: 71 €



DURO, MACARRA Y... TAMBIÉN ARTICULADO ▶

El regreso de *Duke Nukem* a las consolas ha vuelto a poner de moda a este peculiar personaje. Si os mola la chulería de Duke, aquí tenéis una figura articulada a la que no le falta de nada, ¡ni siquiera el puro!
Más información en: www.planetacomic.net
Precio: 19 €





◀ ESTA EDICIÓN ESPECIAL DA MIEDITO

Los fans de la saga *F.E.A.R.* ya pueden hacerse con la edición especial de la tercera entrega. Además del juego, se llevarán a casa un estuche metálico, una figura de Alma que brilla en la oscuridad, un cómic y un arma "in game" exclusiva: The Hammer.
Más información en: www.game.es
Precio: 76,95 €



◀ LINTERNA VERDE PISA FUERTE ESTE VERANO

Sobre todo la arena de la playa, porque ahora que el super héroe está de moda con el estreno de su película y los videojuegos, quizá os apetezca llevároslo de vacaciones. Para eso lo mejor son estas chanclas, que van adornadas con una ilustración del personaje y su anillo.
Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 18,50 €





LOS AHORROS MEJOR GUARDADOS ▶

Por mucho que los bancos presuman de seguridad, la mejor forma de tener los ahorros a salvo es metiéndolos en esta hucha de *Halo*. Está hecha de PVC y mide 20 cm. ¡A ver quién se atreve a sacarlos de ahí sin permiso!
Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 23,95 €

MANGA Y CÓMIC

.Hack/Link

El mundo persistente The World se actualiza y la cambia la vida de un nuevo protagonista, Tokio Kuryu. Una misteriosa compañera de clase le ayudará a convertirse en un héroe virtual.

Publicado por: Norma Editorial
Precio: 7,50 €



Hotwire

En el futuro, los vivos y los no-muertos coexisten pacíficamente, hasta que alguien decide usar a estos últimos como arma. La detective Alice Hotwire investigará el caso...

Publicado por: Dolmen Editorial
Precio: 20 €



HOBBY SHOPPING

→Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio, solicita información: ☎ 902 11 13 15





Sólo por ser socio de GAME ¡Ventajas al instante!





por sólo 56,50 € — ahorra 5€



por sólo 59,95 € — ahorra 5€



por sólo 44,95 € — ahorra 5€



por sólo 40,95 € — ahorra 5€

www.GAME.es

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 31/08/11. Impuestos incluidos.



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)





WWW.GAMESHOP.ES

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO

ALBACETE

c/Feria, 16 - 02005 ALBACETE
☎ 967 66 66 93 EMAIL: feria@gameshop.es

c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
☎ 967 61 03 08 EMAIL: nueva@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN
☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es

c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE

C/Patricio Ferrándiz, 33D - 03700 DÉNIA
☎ 965 78 50 33 EMAIL: denia@gameshop.es

C.C. Carrefour Petrer, Local 16-18 Atv.Alicante-Madrid 36,5
03610 PETRER ☎ 965 37 46 16

BARCELONA

c/Jesús, 38 - 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01

Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

Rosa Rivas i Parellada, 24 - 08820 EL PRAT DE LLOBREGAT
☎ 93 370 49 29 EMAIL: llobregat@gameshop.es

Carretera C-17, Km 27 "C.C. Sant Jordi" L10 L'AMETLLA DEL VALLES
08480 – BARCELONA ☎ 93 845 71 40 EMAIL: lametlla@gameshop.es

CÁDIZ

c/Alfonso XI, 4 - Pasaje Las Palomas L11 - 11201 ALGECIRAS
☎ 956 668 801 EMAIL: algeciras@gameshop.es

CANTABRIA

c/Hernán Cortés, 4 - MERCADO DEL ESTE - 39003 SANTANDER
☎ 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

c/José María Pereda, 55 Bajo - 39300 TORRELAVEGA
☎ 942 08 78 33 EMAIL: torrelavega@gameshop.es

c/Ardigales, 17 Bajo - 39700 CASTRO URDIALES
☎ 942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es

CASTELLÓN

C.C. Costa de Azahar - N-340 Km 1042 -12580 BENICARLÓ
☎ 964 46 29 81 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

C.C. Carrefour, Local 2 - Avda. del Mar S/N - 12003 CASTELLÓN
☎ 964 22 68 51 EMAIL: castellon@gameshop.es

CIUDAD REAL

c/ de La Mata, 13 *(Junto supermercado Dia)* - 13004 CIUDAD REAL
CIUDAD REAL ☎ 926 251 673 EMAIL: ciudadreal@gameshop.es

LAS PALMAS

Chimidas, 39 Bajo - 35509 PLAYA HONDA -SAN BARTOLOMÉ
(LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID

NUEVA APERTURA Avenida de Badajoz, 56-58 Bajo - 28027 MADRID
☎ 91 405 59 37 EMAIL: madrid2@gameshop.es

c/Paseo del Deleite, S/N - C.C. EL DELEITE - 28300 ARANJUEZ
☎ 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA

c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA
☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es

OURENSE

c/Paseo, 30 "Galerías Viacambre" - LOCAL A - 32003
OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

PONTEVEDRA

C/ Xunqueira, S/N - C.C. Arousa Planta 1ª, Local 1-43
VILAGARCIA DE AROUSA ☎ 986199114 EMAIL: arousa@gameshop.es

VALENCIA

c/Menorca, 19 - CENTRO COMERCIAL AQUA Local S-05
VALENCIA ☎ 96 330 47 50 EMAIL: valencia@gameshop.es

Centro Comercial Carrefour Alzira, Local Nº9
Ctra. de Albalat s/n - 46600 ALZIRA ☎ 962 459 929

C.C. EL OSITO - C/ Tuejar S/N - 46183 L'ELIANA
☎ 962 72 52 13 EMAIL: elosito@gameshop.es

ZARAGOZA

C.C. ARAGONIA - Av. Juan Carlos I, S/N - Local A16 1ªPlanta
50009 - ZARAGOZA ☎ 976 753 605





























































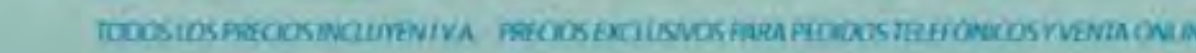












SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

XBOX 360

CONSOLAS, NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

CONSOLA XBOX 360 250Gb +KINECT

348,00€

CONSOLA XBOX 360 250Gb +KINECT+YOUR SHAPE FIT.

358,00€

CONSOLA XBOX 360 4Gb +KINECT

297,00€

CONSOLA XBOX 360 250Gb +HOMEFRONT

277,00€

CONSOLA XBOX 360 250Gb +HALO REACH+FABLE 3

277,00€

KINECT +K. ADVENTURES

+DR.KAWASHIMA 167,00€
147,00€



67,00€



consulta EDICIONES ESPECIALES
67,00€



58,00€



consulta EDICIONES ESPECIALES
58,00€



consulta EDICIONES ESPECIALES
63,00€


47,00€



43,00€



consulta EDICIONES ESPECIALES
57,00€



57,00€



63,00€



58,00€



consulta EDICIONES ESPECIALES
67,00€



67,00€



48,00€



67,00€



67,00€



57,00€



67,00€



63,00€



consulta EDICIONES ESPECIALES
63,00€



67,00€

NINTENDO 3DS

247,00€
NINTENDO 3DS 2 COLORES

NINTENDO DSi

187,00€
NINTENDO DSi EDICIÓN POKÉMON BLANCO/NEGRO

NINTENDO DSi XL

NINTENDO DSi XL 5 COLORES 177,00€

Wii CONSOLA Wii SPORT RESORT PLUS


147,00€

Wii CONSOLA Wii +MARIO KART +VOLANTE


147,00€
NO INCLUYE Wii SPORTS RESORT

Wii U-DRAW TABLET

67,00€


43,00€


43,00€



47,00€



43,00€



38,00€


38,00€

TRES VERSIONES DISPONIBLES

43,00€



43,00€



43,00€



43,00€

43,00€

47,00€

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. - PRECIOS EXCLUSIVOS PARA PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE

EL MES QUE VIENE

La Tierra, año 2027...

Adam Jensen debe usar sus implantes cibernéticos para destapar una conspiración. Te lo contamos en nuestro análisis de DEUS EX HUMAN EVOLUTION.

La Tierra, año 2035...

Los supervivientes de la raza humana se enfrentan a todo tipo de peligros en un planeta devastado. Te lo contamos en nuestro preestreno de RAGE.

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios ajenos a nuestra voluntad. Lamentamos las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez , Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer 

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf.: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L..
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 09/2011

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.











Limitado a 1.000 unidades

Contenido Edición Épica:

- Estatua de Marcus Fenix diseñada por Chris Pena.
- Caja Octus Award con una medalla al servicio Octus.
- Bandera Cog de tela.
- Efectos personales de Adam Fenix incluyendo testamento y recuerdos de familia.
- Libro The Art and Design of Gears of War de Tom Bissell.
- ¡Y mucho, mucho más... !

Reserva cualquier edición de Gears of War 3 y llévate:



Limitado a 5.000 unidades



Limitado a 2.500 unidades

Limitado a 2.500 unidades

RESERVA YA LOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

Resistance 3



Limitada a 2.000 unidades para PS3

Formula 1 2011



Limitada a 1.000 unidades para PS3 y Xbox 360

Warhammer 40.000
Space Manine



Limitada a 1.000 unidades para PS3, 500 para Xbox 360 y 300 para PC

Promociones válidas hasta el 31 de Agosto

Busca tu tienda más cercana o haz tus compras online desde nuestra nueva web: www.gamestop.es

TECMO
TECMO KOEI EUROPE LTD.

DEAD OR ALIVE™ Dimensions

DEAD OR ALIVE
Lucha en entornos 3D





Imágenes 2D de juego en 3D.

Descarga adrenalina a vida o muerte.
Salta a la arena portátil con esta entrega exclusiva para Nintendo 3DS:

- Pelea con 25 personajes.
- Elige entre 12 modos de juego.
- Revive toda la historia de la saga.
- Interactúa con los escenarios.

16 www.pegi.info

Para obtener más información visita la página web oficial en www.nintendo3ds.es



Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo. © TECMO KOEI GAMES CO., LTD. Team NINJA. All rights reserved.